平成7年8月16日第三種郵便物認可
ハイパープレイステーション7月号 第3巻第13号通巻第36号 1997年(平成9年)7月1日発行（毎月1回1日発行）
PlayStationは(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

HYPER プレイステーション

ソニー・マガジンズのプレイステーション情報誌

最新ニュースは毎週金曜日更新のインターネット・ホームページで!! URL http://www.sme.co.jp/Magazine

6月発売の全ソフト完全ガイドつき!!

JUL. 1997 ¥550 7



SCOOP!!
フロントミッションセカンド
スクウェアがSFC版の続編を緊急発表!!

総力特集
ダービースタリオン
ゼロ・ディバイド2/バイオハザード2
フロントミッションオルタナティヴ
攻殻機動隊/ムーンライトシンドローム
タイムクライシス/RUNABOUT(ランナバウト)

最新速報!!
パラサイト・イヴ
FFⅦチームによる最新本格ホラーRPG登場!!
クロックタワーThe First Fear
ストリートファイターEX plus α
デビュー21/みんなのGOLF

今月の注目ソフト最新情報
ファイナルファンタジータクティクス
発売目前! 序盤ストーリーと4Dバトルシステム詳細解説!!

がんばれ森川君2号
金色に輝く謎の"ゴールデンPiT"の正体に迫る!!

アーケード版鉄拳3
隠しキャラ"クマ"と"ジュリア"&10連コンボ完全掲載!!

アーマード・コア
複雑に交じりあうフェーズとは？ミッションの流れを徹底検証!!

サガフロンティア
主人公編続報! 今月は変身ヒーロー"レッド"の秘密!!

スペシャル攻略付録
エースコンバット2 タクティカル・コンバットブック
白熱の3Dドッグファイトゲーム、その序盤ステージを一気に大攻略!!

攻略特集
トバル2/あすか120%エクセレント
Neorude(ネオリュード)/マリーのアトリエ
バウンティソード・ファースト
FIGHTERS' IMPACT/クーロンズ・ゲート


PlayStation™
私は田中ですが、
森川君2号をよろしく。
林「ジャジャーン！お久しぶりです、ステハニー☆林で、す、よ～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～
ん。
なおファンレターの送り先はプレイ！PlayStationステハニー係まで。さよおならプー」
—— 勝手に終わるな！ソフトの解説はどうしたんですか？
林「あらいやだすっかり忘れてたわ。1年半のブランクが私を変えてしまったのね。
アフロで雑誌に出たのが良くなかったのかしら？最近変わったって親戚からも言われるし。
それとも、1年以上なにも仕事しなかったのが良くなかったのかしら」
—— えー、じゃあ森川君2号の解説からお願いします。
林「ではお話ししましょう。プレプレVol.6のナムコCM集に抜けがあるのは
タレントとの契約上の問題があるからでーす。ちなみに『FFVII 始動』が入ってないのは
『開発初期段階の画面を使っているからちょっとなぁ…』とスクウェアの宣伝部長さんが
言ったからよーん。」
—— 聞きたいのは森川君2号についてなんですけど。
林「そんなことなら知らないわね。ハッハッハ」
—— なんで誇らしげなんですか？あんたSCEの人でしょ。
林「ロボットがうんこ食べたりするゲームです。ポテチン」
—— 夫婦善哉。←解説
林「マネージャーに聞いてよ、業界風に言うとジャーマネに」
—— 佐伯さんでしたっけ。
林「それそれ」
—— 佐伯さーん。
林「じゃあボクから説明しましょう」
—— ぜんぜん似てませんよ林さん。顔変わってないし。上目づかいに見ても似てません。
口とがらせてもダメです。鼻にポッキーつっこんでもダメ。わかった。あなた、広報担当のくせに
森川君まだプレイしてないんでしょう。プロデューサーの山元さんにおこられると思ってるんでしょう。
林「仕方ないわね。じゃあ話してあげるわ。トバル2についてね」
—— そうそう。もう、なんでもいいや。
林「『2』にはFFキャラのチョコボが出てくるでしょ、あれ最初はクラウドやセフィロスを
出演させる企画もあったんですって。ちなみにトバルのキャラはね、
そもそもクロノのキャラでやることになってたのが、たまたま開発画面を見かけた鳥山さんが、
こりゃウケそうだから俺にやらせろってつめよったんだって」
—— それはおもしろい話ですね。それで、森川君2号は。
林「ハイハイハイ。それ先に言ってくれなきゃ。ナムコのエースコンバット2！
あれ敵戦闘機のバラエティがすごいの。あんまり数が多いから混乱しちゃって
開発中は橋げたとか石油タンクが敵に混じって飛んでるなんてバグもあったんだって」
—— ・・・仕方ない、今日はこれで終わりにしましょう。山元さん、ごめんなさい。
林「このお詫びは、カラダでね」
ちなみに森川君2号は育て方によって性格が変わる育成ゲーム。
放っておいても勝手に行動して、どんどん育つぞ。しかも少しずつ大きくなるので
何年もプレイしていると画面に入りきらなくなることがあるそうだ。よい子は試してみよう！
というわけで『がんばれ森川君2号』よろしく。
☞プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830（10:00～17:00、土・日・祝日は休業）
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！ ……………→ GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE" はインターネット上で "PlayStation" の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

ハイパープレイステーション7月号付録　第3巻第13号通巻第36号　1997年7月1日発行（毎月1回1日発行）

エース コンバット2

ACE COMBAT2 TACTICAL GUIDEBOOK



ついに発売された『エースコンバット2』。本付録は、名実共に3Dドッグファイトゲームの最高峰といえる本作の序盤戦の戦術ガイドである。あの空の向こうで、まだだれも経験したことのない戦いがあなたを待っている！

本書の利用方法

本作を楽しむためには、まず「飛ぶ」ことに慣れる必要がある。そこでミッション攻略に入る前に、機体の操作法と、基本的な戦術について解説する。また、各ステージごとの攻略パートでは、各機のデータと具体的な戦術を紹介。これで序盤戦は万全だ！

- ●３Dドッグファイトゲーム
- ●ナムコ　●発売中
- ●価格¥5,800　●メモリーカード容量①

Ⓒ㈱ナムコ



MISSION 0:ELEMENTARY TACTICS

基本戦術

シューティングと、空を飛ぶことの楽しさの両方を追求した本作。航空機の操縦に基づく操作方法"EXPERT"で遊ぶことで、空戦の楽しさやスリルは何倍にもなる。EXPERTで飛ぶための指針と基本的戦術をお伝えしよう。

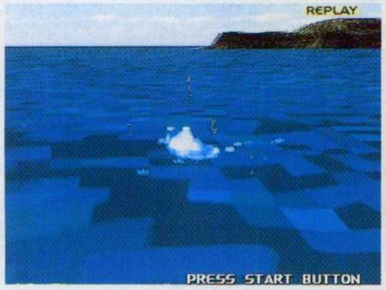
機体を操縦するための動作

機体を手足のように操り 敵機のケツに張りついていく

空を舞台にしたこの作品、当然ながら戦闘のメインは敵戦闘機とのドッグファイトである。このドッグファイト、勝つためにもっとも重要なことは、相手の後ろから攻撃をかけること。背後をとれば相手はこちらを攻撃できないし、こちらの攻撃も当たりやすくなる。まさに攻防一体である。

が、何も考えずに飛んでいては、相手の後ろをとれることなどはそうそうない。第一、まぐれに頼っていられるほど燃料に余裕はないのだ。いかにして相手の後ろをとるか。これが機体を操るうえでの最大の命題といえよう。

操作によって機体に発生する変化を把握しておけば、どんな状況からでも必ず相手の後ろにまわり込める飛び方が見えてくるはずだ。



▲操縦がまずければ、当然機体は墜落する。だからこそ飛ぶこと自体にも緊張感が生まれてくるということだ。

上昇



▲方向キーの下を押すことで機首を上げ、機体を上昇させる。リバースモードあり。

下降



▲機首を下に下げ、下降していく。対地攻撃には欠かすことのできない動作。

ヨー



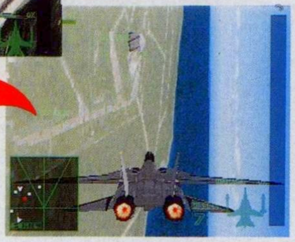
▲機体を傾けずに旋回させる。旋回幅は小さい。機の向きの微調整に使おう。

右へのロール



◀機体を右方向に傾けつつ、上昇の操作を行なうことで機体は右に旋回。下降だと左に旋回。

左へのロール



▶もちろん、機体を左に傾ければ、すべてが逆になる。上昇で左への旋回……というわけだ。敵に攻撃を受けたときは、旋回してかわす。

▼エンジンの出力を上げ下げし、機体のスピードを変化させる。敵を追うときや振り切るときは加速、旋回半径を小さくしたいときなどは減速。

加速／減速



初心者が陥りやすい3つのミス

エンジンストール

高度を上げすぎたり、機首を上げすぎるとエンジンが停止する。何がなんでも上昇させよう。



▶タテ方向に逃げる（宙返りする）敵を追うときに発生しやすいはず。

敵機を追い越してしまう

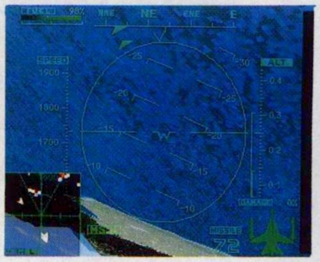
遠くの敵を追ううちに、知らず知らず速度を上げすぎてしまい、攻撃するまえに追い越してしまうことはよくある話。距離が2000mを切ったら、速度を調整しつつ追うこと。敵と同じ速度にすれば、当然距離はそれ以上縮まらなくなる。



▲速度を合わせることで攻撃できる時間も増える。スピードはほどほどに抑えるべき。

機位を見失う

地に足がついていないため、どちらが下かわからなくなることも。慌てず計器で確認すること。



▶そうそう墜落することはない。計器を頼りに機体の姿勢を立て直せば、戦闘に復帰できる。

対地・対空攻撃の基本的な流れ

AIR TO SURFACE 対地攻撃

地上の目標は動かないため、どの方向から攻撃してもOKである。ただし、ビルなどの障害物が間にある場合、その限りではない。高速で移動している航空機と違い、互いの距離は一気に詰まっていくため、空中物と同じような感覚で接近していくと攻撃のチャンスを逃すこともある。

最初のうちは機の速度を落としつつ、レーダーを見て、かなりの遠距離から目標を照準に入れた状態で接近していく方法をおすすめしよう。あとはロックオンした瞬間にミサイルを撃って、地面と衝突する前に上昇すればいい。ただ、常にゆっくりと爆撃できるわけではないので、徐々に機体の速度を上げていこう。無防備な時間を短くするためである。



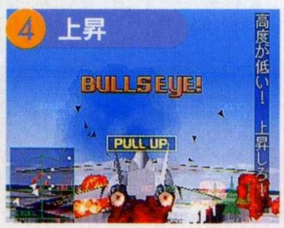
▲まずはレーダーを頼りに近づいていく。なるべく遠くから接近していくこと。



▲攻撃目標のマーカーの下に、数字（距離を表わす）が出るように切り替える。

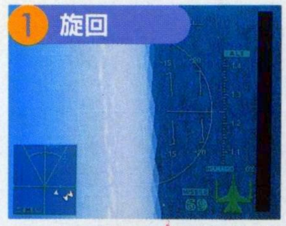


▲機銃でも攻撃は可能である。敵が攻撃してきたら回避し、最初からやりなおす。



▲攻撃が成功しても地面と激突しては意味がない。機首を起こして上昇すること。

AIR TO AIR 対空攻撃



▲レーダーで敵の向きを確認し、速度を落としながら旋回。相手の背後をねらう。



▲背後にまわったら加速し、距離をつめる。思わず追い越してしまわないように。

ミサイルを敵に当てるには、まずロックオンする必要がある。機体によっても違うが、1100mから900mくらいの距離まで接近すると、相手についているマーカーが赤くなるはず。もちろん、自分の目の前にいる敵に限ってのことだが。この状態をロックオンという。

このときミサイルを撃てば、ミサイルは相手に向かっていく。ただ、どんな状態でもミサイルは当たるわけではない。旋回中の敵機や、こちらに横を向けている相手には撃つだけムダというもの。ロックオンしたからといってむやみに撃つのではなく、なるべく相手の後ろから、相手が直進しているときをねらって攻撃しよう。400mまで接近したあとは、機銃を織り混ぜつつ撃つといい。



▲追いかけつつ、相手の動きが鈍くなる瞬間を待つ。そこでミサイルを発射。

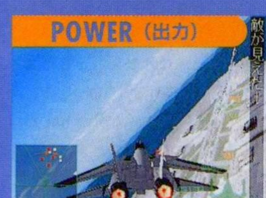


▲距離がつまると機銃の照準が現われる。この中に敵が入るようにして射撃する。

機体性能の数値について

ミッション攻略パートでは、登場する機体の能力を数値で表わしている。ここでは、各能力の詳しい説明をすることにしよう。字面で受ける印象と大きく違うものも、なかにはあるのではないだろうか。

なお、飛行能力に大差なく、かつ容易に撃破できる輸送機や爆撃機などの飛行能力は省略した。また地上物には当然ながら飛行能力はない。



▲加速性。これが高ければ短時間で速度があがる。最高速は低いこともある。



▲耐弾性を表わす。これが高ければより多くのダメージに耐えられる。



▲数値が高いほど、ロールや上昇や下降の速度が早く（デリケートに）なる。



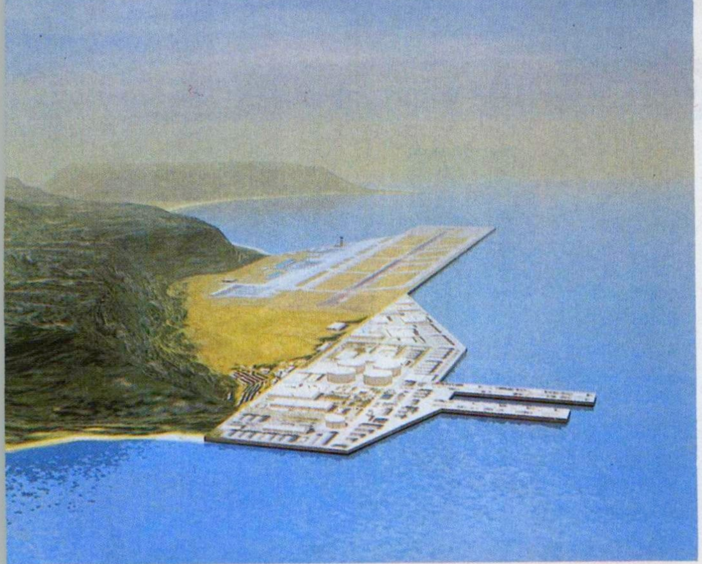
▲この数値が高い機は、ふらつきにくい。機動性とも関係しているようだ。



▲これが高ければ、低い速度でも高々度を飛行することが可能になる。



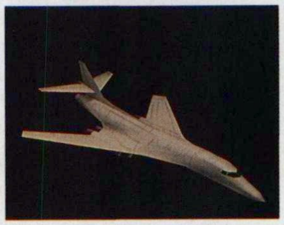
▲対空、対地の攻撃力。射程やミサイル1発あたりの威力を総合したもの。



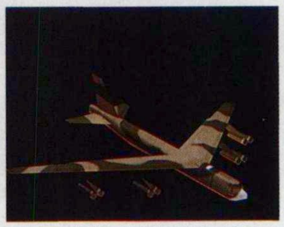
MISSION1:GAMBIT
侵攻部隊迎撃

最初の任務だけあり、フライト、攻撃方法を実践するための腕ならしだ。前ページまでの内容の復習のつもりで攻略しよう。

BRIEFING



▲B－1爆撃機は、B-52と共に基地を爆撃してくる。F-14にも似たフォルム。



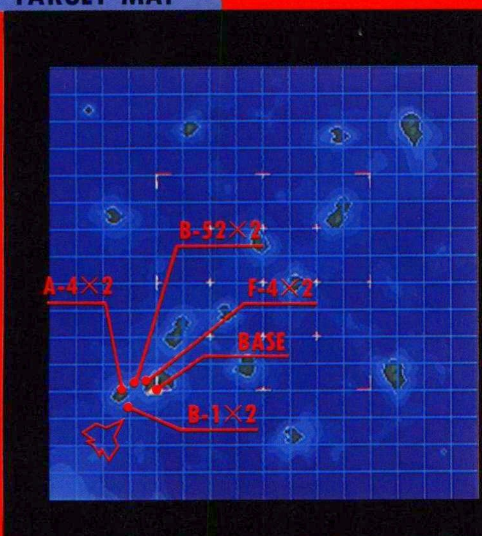
▲B－52を落とすにはミサイルが3発も必要。接近しすぎると機銃で反撃される。

それでは、最初の任務の詳細を説明しよう。わが軍の前線基地に爆撃機を中心とした小編隊が接近中との連絡が入った。前線基地を守るため、これを迎撃してほしい。

ターゲットはマップを見ればわかるとおり、B－52爆撃機×2、B－1爆撃機×2の合計4機だ。ちなみに、戦闘機の形をした記号が、スタート地点であるわが軍の空母の場所にあたる。その北東に位置する島にわが軍の前線基地がある。

今回の作戦で注意しなければならない点は、敵機を示す位置はあくまでもミッションスタート時のものということだ。敵機は常にプレイヤー機、もしくは前線基地をねらって移動している。大小のレーダーを使い分け、敵の動向をキャッチしよう。

TARGET MAP



機体名	出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃
A-4	3	2	2	9	2	4	6
B-1	−	−	−	−	−	−	−
B-52	−	−	−	−	−	−	−
F-4	5	3	3	7	4	4	4
	−	−	−	−	−	−	−

実戦になれることから始めよう

STEP1

たいがい最初は、A－4がレーダーに入ってくることだろう。でも、この任務に登場する戦闘機のレベルに大差はない。機体を選んで攻撃を仕掛けるよりは確実に敵をとらえてロックオンすることをマスターすべきである。敵の後方にまわってレーダーと前方視界を確認しながら、敵機がロックオン領域に入るようにする。敵機からの位置が約1000m以下になるとマーカーが赤くなりミサイル攻撃が可能になる。このとき、敵が旋回している（横向き）状態ではミサイルは当たらないので位置関係を把握しておこう。これさえモノにすれば、戦闘機の撃墜は容易なはずだ。



◀ロックオンするときには、相手との距離を見極めるのだ。



▶撃墜に要するミサイルの数が2発以上の機体も存在する。



▲このミッションに登場する敵機はあまり速い機体ではない。落ちつけば必ず撃墜可能だ。

STEP2

B－52爆撃機はメインディッシュ。いきなり手を出してはダメだ。この機は耐久力があり、しかも後方機銃でこちらをねらってくる。敵戦闘機に後ろに張りつかれた状態で攻撃をかけると、挟み撃ちにされてしまうというわけ。敵戦闘機を振り切るか、全滅させるかしたあとで攻撃する。



◀後方機銃の射程は約600m。

ミッション後に購入できる機体
KF-C7

A－4、F－4と比べても飛び抜けた性能差があるわけではない。今後の戦闘にはあまり影響しないが、デルタ機フェチなら「買い」かも。



出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃
5	3	2	6	4	4	4

MISSION2:EASY MONEY
偵察部隊追撃

ターゲットにはコマンド機が初登場。爆撃機相手の楽な戦いではなく、本当の空戦が始まる。勝てば新しい機体も入手できる。



BRIEFING

今回の任務は、小規模な敵部隊を攻撃するというもの。わが軍の前線基地のレーダーがキャッチした情報によると、山岳地帯に飛行中の敵編隊を発見。その編成から、偵察部隊であると思われる。

肝心のターゲットはE－767を中心とした早期警戒機編隊だ。護衛機も複数存在するので、前回の任務以上に警戒してもらいたい。さらに、この編隊にはコマンド機のF－4　SUPER FLYも確認されている。これは通常のF－4戦闘機と異なり、スピード、攻撃力ともに強化されているらしい。後方をとられないよう、特に敵からのロックオンには十分に注意したい。

敵編隊は山岳地帯をやや北西に向かって航行中とのこと。健闘を祈る／

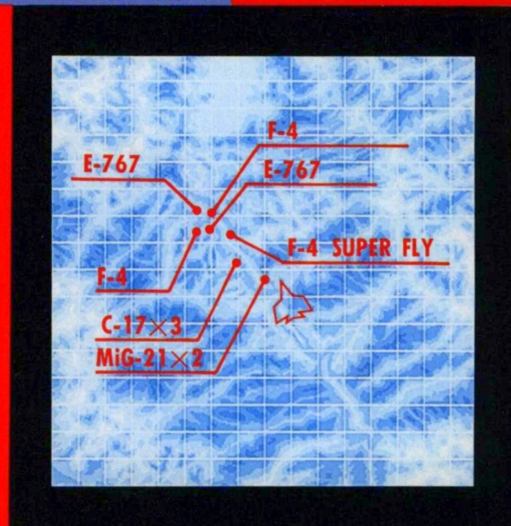


▲F－4 SUPER FLYを撃墜すると、A－6（下記参照）を購入できる。



▲巨大なレーダーが印象的なE－767。最初はC－17と見間違えることが多いかも。

TARGET MAP



機体名	出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃
E-767	—	—	—	—	—	—	—
F-4	5	3	3	7	4	4	4
F-4 SUPER FLY	—	—	—	—	—	—	—
C-17	—	—	—	—	—	—	—
MiG-21	4	3	3	5	4	4	4

高低差を利用できない空中戦

STEP1

スタート直後では正面から戦闘機がプレイヤーに襲いかかってくるが、これはすぐに回避できる。問題はそのあとの攻撃だ。レーダーで確認すると、敵機がかなり散開していることがわかるが、戸惑わずに、まず比較的弱いMiGとF－4を粉砕。ただ、コマンド機を見つけた場合は、素早くターゲットをコマンド機に切り替える。ミッションクリア後に入手できる機体を考えれば当然（!?）だが、惜しくも逃がしてしまった場合は、いつまでも追跡せずにチャンスを待つこと。こういった瞬時の判断と落ち着いた行動が要求される。

最後に、この山岳地帯の航行における低空飛行は非常に危険を伴う。むやみに高度を変えないように。



◀スタート直後敵機が正面から襲いかかる。ロックオンされない限りは大丈夫。



▶敵戦闘機を次々に破壊していかないと、大量の戦闘機が背後につくことに。



▲コマンド機を見つけたら即攻撃しよう。背後にまわりスロットルを上げて接近だ。

STEP2

マップを見る限りではすぐに確認できる位置にあるC－17。ところが比較的マイペースな航行を続けるため、他の戦闘機の派手な攻撃の陰に隠れてしまう。E－767と間違いやすいのはこのためだ（すぐに違いはわかる）。耐久力はあるものの攻撃能力は皆無。難なく倒せるはずだ。



◀大きなレーダーが目印。

ミッション後に購入できる機体
A-6

コマンド機を倒したときにのみ入手できる機体。対地攻撃を得意とするので、次の任務において早速役立つ機体である。購入しても損はない。



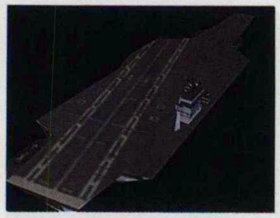
出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃
4	4	3	7	3	4	8



MISSION3:CITY ON FIRE
補給港奇襲

今回の任務は、低空飛行を要求される初の対地戦だ。急旋回、急上昇など、フライトテクニックが任務を遂行するカギとなる。

BRIEFING



▲敵空母は、接近しないと認識できない。レーダーで位置を把握しておくといい。

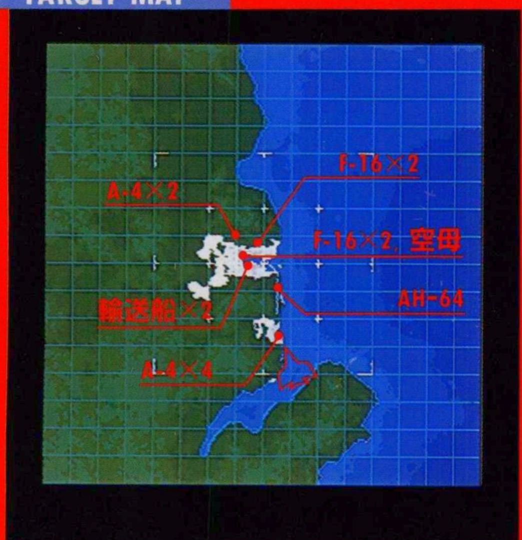


▲F-16。今までの機体の中では飛行性能はトップクラス。少々厄介な相手だ。

さて、わが軍の戦況も前回までの作戦の成果あってか、徐々に好転の兆しを見せている。さて、今回の任務は、アンカーヘッド・ベイに入港した敵空母を撃破し敵の洋上作戦の攪乱をねらうことである。敵空母は現在補給作業中だ。ところがこの補給作業が完了すれば、敵は空母を中心とした洋上作戦を展開するおそれがある。これを阻止するべく、奇襲攻撃をかけるというわけだ。ターゲットは敵空母および補給施設である。

しかし港内には、対空攻撃用の兵器が配備されており、空母以外の艦船も入港している可能性が高い。また、マップに見てのとおり、主要ターゲットは空母付近に集中しているようだ。港内を攻撃する際には集中砲火を浴びぬよう、極力注意！

TARGET MAP



機体名	出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃
A-4	3	2	2	9	2	4	6
F-16	7	3	4	6	5	6	6
AH-64	—	—	—	—	—	—	—
空母	—	—	—	—	—	—	—
輸送船	—	—	—	—	—	—	—

フライトテクニックを磨き対地戦をマスターする

STEP1

対地攻撃に必要な急旋回と急上昇。急旋回は出力を下げて行なうのだが、このとき背後をとられないよう注意。また、急上昇の際のストールを防ぐためにも、上昇するときの傾斜角度はほどほどに。離脱時に速度を上げることで、ストールを防ぐだけでなく、敵の追撃をかわしやすくもなる。



◀橋をくぐって低空飛行の練習!!

ミッション後に購入できる機体 F-16

安定性に欠けるのでロールしやすいが、対地・対空両用が可能ないい機体だ。大抵の状況に対応することができる。買っても絶対に損はない。



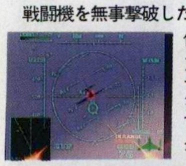
出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃
7	3	4	6	5	6	6

STEP2

実戦に入ろう。まず、港に入る前に戦闘機、ヘリなどを可能な限り撃破しておこう。ただ、F-16などは港の北側にある山の上空から迫ってくる。これがなかなか姿を現わさないため、一旦港の上空を通り過ぎてからレーダーをもとに探りあてよう。

戦闘機を無事撃破したならば、今度はいよいよ対地攻撃に突入。このときに、ヘタに海側から入港すると集中攻撃を受けるので、面倒でも内陸側から侵入するといいだろう。

空母を攻撃するには、接近と同時に出力を徐々に上げ、敵の集中砲火を極力さけるというテクニックが有効。上級技だがぜひ挑戦してほしい。



◀敵機がに囲まれたときに機銃で威嚇。使えるテクニック。



▶港での低空飛行は建物への衝突に注意。哀れなリプレイに涙。



▲地上スレスレで空母に近づくのは至難の業。上昇時にはストールが発生しないようにする。

MISSION4:TIN CASTLE
前線基地攻撃

前回に引き続き対地戦の任務であるが、今回はコマンド機が登場。加えて、暗闇での戦闘。今までの培ってきたテクニックが試される。

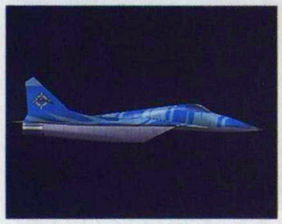


BRIEFING

情報部がここ数回の敵の出撃状況を調査した結果、ついに敵前線基地の割り出しに成功した。そこで今回の任務は、この敵前戦基地を攻撃し、敵の機動力を奪うこと。ターゲットの基地は、丘陵地帯にある古城を改造したもので、対空兵器は港よりも強力である。前線ということもあり、敵戦闘機の攻撃にも注意してほしい。

敵前線基地は、スタート地点から真北に位置する川を越えた場所にある。また、基地の先にも戦闘機が配備され、うかつに近寄れば地上と上空からの挟み撃ちだ。暗闇ということもあり、レーダーで常に敵機の位置を確認し命をムダにしないように。

なお、今回の作戦からは僚機の同行を許可する。適切な作戦を立て、協力しつつ作戦に臨め。

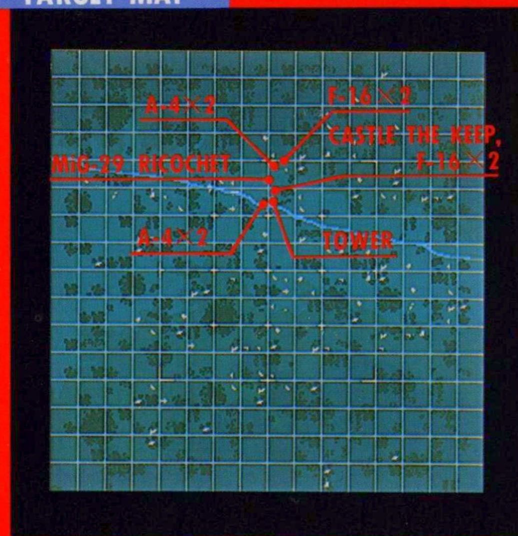


▲コマンド機であるMiG-29は、F-16よりも機動性能が上まわる機体だ。



▲不気味に光る敵前戦基地。対空兵器の数が多く、接近するのは困難である。

TARGET MAP



機体名	出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃
A-4	3	2	2	9	2	4	6
F-16	7	3	4	6	5	6	6
MIG-29	7	4	5	6	8	6	6
塔	—	—	—	—	—	—	—
前線基地	—	—	—	—	—	—	—

闇に浮かぶ古城の集中砲火をかわす

STEP1

ぼーっとしていると、敵機が近づいたことを見逃してしまうほどの暗闇。だが、3000m程度の距離にくれば敵機の位置は画面で把握できるので、距離感さえつかめるようになれば慣れることだろう。とはいえ、用心に越したことない。川を渡る前に撃墜してしまうのがいちばんだ。



◀最初の機性者は、A-4か。高度に気をつければ、今までと同様に倒せる。



▶僚機をプレイヤーの護衛につかせると、敵機を追う目印の役割をしてくれる。

STEP2

前線基地を陥落する前に、コマンド機の撃墜をしておこう。コマンド機は、プレイヤーを発見するやいなや、後方にまわり込んでくる厄介なやつ。でも、この特性を逆利用して、敵機が近づいた隙に素早くこちらが後方にまわればいい。意外とあっけなく倒すことができてしまう。

スタート地点から見て古城の手前の川にある塔を陥落させたあとはすぐにはターゲットを攻撃せずに、西か東のどちらかのサイドから地上物(GUN・MSL)を攻撃しよう。これで対地攻撃からのダメージを受けにくくなる。何往復かすることになるが、少しずつ破壊していこう。

ミッション後に購入できる機体
X-29

とにかく速い機体。よほどフライトテクニックに自信がない限り使いにくい。ただ、最大速の状態が高空での戦闘に適しているので侮れない。



出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃
7	2	6	2	6	5	4



◀近づいた隙に背後へ。攻撃はクイックかつ正確に実行しよう。



▶塔の破壊シーン。この位置からだと、すぐ左側が基地だ。



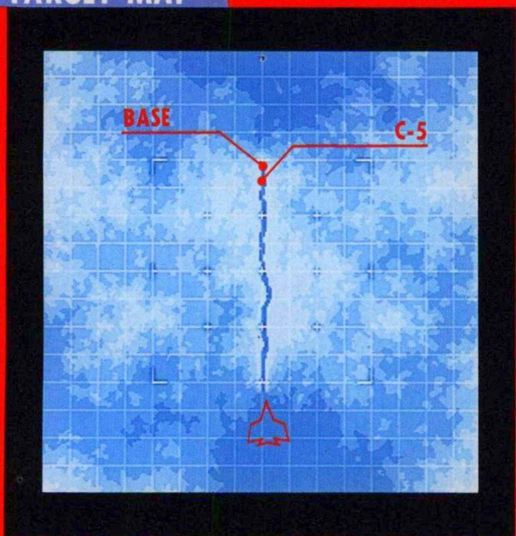
▲戦闘機を残したまま基地を攻撃するのは危険だ。大ダメージを受けることも。



MISSION5:GREASED LIGHTNING
峡谷基地突破

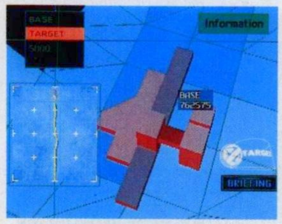
これまでの任務にはなかった、一方通行の峡谷が舞台。わずかな手もとの狂いも許されない難易度の高いミッションである。

TARGET MAP



機体名	出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃
BASE	−	−	−	−	−	−	−
C-5	−	−	−	−	−	−	−
——	−	−	−	−	−	−	−
——	−	−	−	−	−	−	−
——	−	−	−	−	−	−	−

BRIEFING


▲建設中の敵基地。核となる中心を破壊すればいい。某SF宇宙戦争映画のノリ。


▲C－5は基地の最前部に待機している。見逃さないように、心構えをしておこう。

わが軍の偵察機が、敵輸送機を追跡中に峡谷地帯奥に建設中の敵基地を発見したとの報告があった。今回の任務はこの敵基地の破壊である。しかしながら、この峡谷には対空ミサイル網が張られており、上空からの接近は不可能。基地を破壊するためには、峡谷沿いを低空飛行で侵入し、一撃離脱作戦を行なうしかない。

ターゲットは敵峡谷基地。谷底には砲台も点在しているので、ダメージに気を配りながら慎重な操縦が要求される。また、基地にはC－5爆撃機も待機しており、可能であれば基地と共に破壊してほしい。

繰り返しになるが、敵対空ミサイルの精度は高く、峡谷の上空に出ようモノならば確実にミサイルの餌食になる。高度には十分注意。

フライトテクニックを駆使して峡谷を乗り切れ

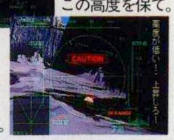
STEP1

この峡谷は、奥に進むに従って難易度が高くなっていく。要素としては、ひとつは谷の幅がだんだん狭くなり機体を垂直に傾けないと通れなくなる、ということ。もうひとつはBRIEFINGでも説明したとおり、谷底にはある程度の間隔で砲台が設置されている、という2点だ。

基地まではこの砲台との対地戦が展開される。ご存知とは思うが、谷というのは底に向かうにつれて狭くなるもの。高度を変化させて攻撃するだけでもテクニックが必要なのだ。

出力を抑えて速度を落としつつ、敵を正確にロックオンする……この任務でおすすめする機体はA－6あたりか。もっとも、地形を覚えなければクリアは難しいだろう。


◀最初に遭遇する橋は、少し上を通るあたりがちょうどいい。この高度を保て。



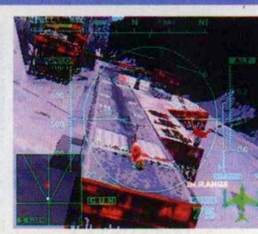
▶谷底でも広いところはある。ただ、高度を上げるタイミングを間違えると…。



▲峡谷から少しでも上空に出た瞬間にロックオンされる。こうなったらオシマイ。

STEP2

敵基地の直前の峡谷は、かなり幅が狭くなっている。が、上方にいけばいくほど幅は広がっているので、谷から出ない程度に上昇しておくとカーブも抜けやすいはずだ。ここさえ越えてしまえば、基地と対面することができるのだが、攻撃できずに通り過ぎてしまいやすい。


◀C－5を破壊するのは難しい。

ミッション後に購入できる機体

A-10

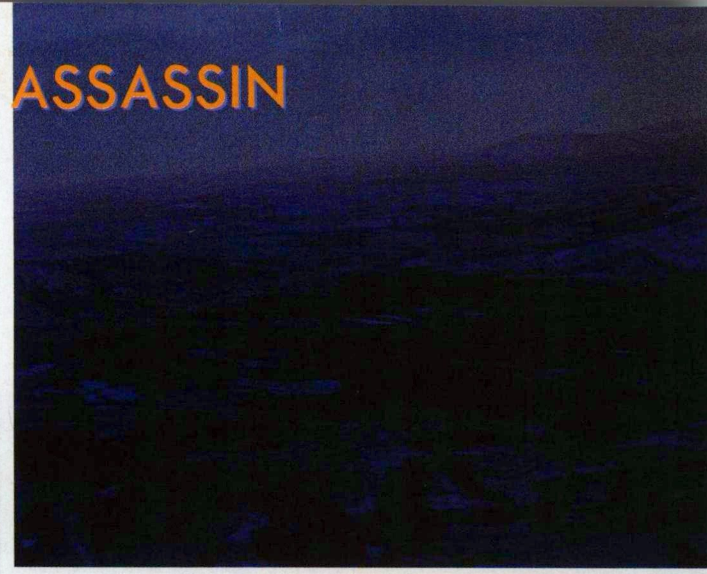


対地戦には最適の性能を持ち合わせている。出力は小さいが、安定性は申し分ない。この機体があれば、今後の対地戦では心強いだろう。

出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃
2	7	5	10	2	4	9

MISSION6:MIDNIGHT ASSASSIN

夜間追撃戦



今回の任務は、敵機がマップ内にいる間にターゲットをすべて破壊しなければならないという追撃戦。時間との戦いでもあるのだ。

BRIEFING

これまでの出撃が功を奏し、敵前線部隊は一時的ではあるが後退の動きを見せ始めた。偵察機から先ごろ入った連絡によれば、敵逃走部隊と思われる機影をとらえたとのこと。そこで今回の任務は、この逃走部隊の追撃に当たってほしい。

ターゲットは、E-767を中心とする早期警戒機部隊。夜間出撃で視界が不明瞭なうえに敵機の妨害によるレーダー性能の低下が懸念される。

マップを見てほしい。コマンド機が2機、そのほかにも戦闘機を8機ほど確認した。敵編隊は北上を続けている。位置関係は戦闘状況によって変化すると思われるが、先頭のE-767だけは逃がさないようにしてもらいたい。視界が不明瞭なぶん、後方にはいつも以上の注意をはらうこと。

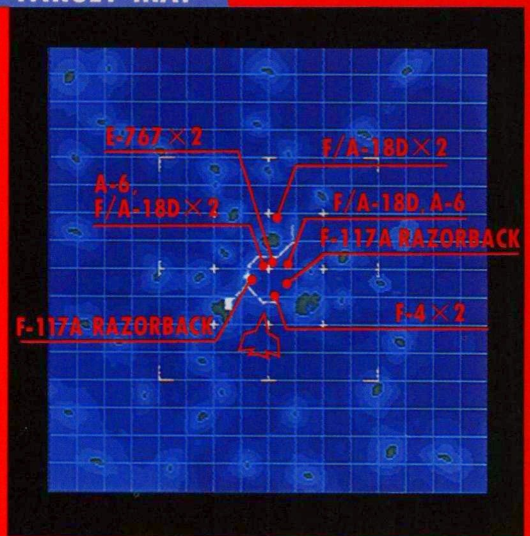


▲F/A-18Dは、非常に敏捷な動きをする。撃墜するにはコツが必要である。



▲コマンド機F-117A。対地型なので追いつくこと自体は難しくはない。

TARGET MAP



機体名	出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃
A-6	4	4	3	7	3	4	8
F-4	5	3	3	7	4	4	4
F/A-18D	−	−	−	−	−	−	−
E-767	−	−	−	−	−	−	−
F-117A	6	6	4	5	6	6	8

瞬時の判断が局面を左右する

STEP1

F/A-18Dを除けば、戦闘機のレベルは高くない。ただ、時間内にとなるとそれなりの作戦を考えるべきであろう。ターゲットはマップを脱出される前に破壊しなければならないため、速度の遅い機体から撃墜すると有利になる。

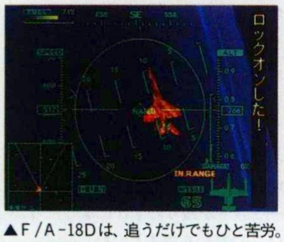
というわけで、まず速度の遅いコマンド機、F-117Aを最初の段階で撃墜しよう。コマンド機を最初に倒したいのは、対空射程距離がほかの機体よりも100mほど長いため、背後にまわられると襲われる危険があるためだ。その次にF-4を……という具合。とにかく、敵機は見つけた段階で早めに倒す。でないと、数多くの敵機に後方につきまとわれ、苦戦を強いられることになる。



◀少し賢いコマンド機。ステルスなので、レーダーがあまりアテにならない。



▶敵機の位置は、大レーダーでも確認できることを忘れずに。うまく活用しよう。



▲F/A-18Dは、追うだけでもひと苦労。これを撃墜するのに時間が要るのだ。

ミッション後に購入できる機体

MiG-29

ついにあのMiGが手に入る。F-16と同様に万能な機体なので、たいがいの任務はこなすことができる。見落としがちだが、上昇性能も高め。



出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃
7	4	5	6	8	6	6

STEP2

高速旋回でプレイヤーを惑わすF/A-18D。ミサイルもなかなか当たってくれないので、この機体を撃墜する時間を多めに確保しておこう。また、必要ならばE-767の1機だけをを先に撃墜しておく方法もある。

ともかく、近くにいる敵から順に倒していくしかないのだが。



◀巨体だが、動きは案外速い。



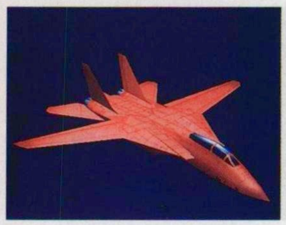
MISSION7:SLEDGE HAMMER
爆撃作戦護衛

このミッションの目的は、味方爆撃機の護衛という変則的なもの。また、ライバル機が初めて登場するので、気を引き締めていこう。

BRIEFING



▲これが味方のB-1。敵のミサイル攻撃には無力。どう守るかが問題である。



▲この赤い機体がZ.O.E.の駆るF-14。大出力・高火力のパワフルな機体。

敵部隊が後退した隙をつき、敵造船施設への爆撃作戦が決定された。今回の君の任務は、その爆撃隊の護衛である。爆撃機に攻撃をかけてくるターゲット（戦闘機）を全滅させるか、爆撃隊が無事に攻撃を成功させればミッションクリアとなる。

とはいえ、戦闘機からの攻撃には無防備に近い爆撃機を守ることは生半可なことではない。敵をただ倒すだけではなく、常に爆撃隊の周囲で戦い、敵の攻撃を自分にひきつけよう。もちろん、回避行動は忘れないようにすること。

なお、この空域に敵軍のトップエースである〝Z.O.E.〟の存在が確認されている。この機とのドッグファイトは、このミッションのもうひとつの焦点といえよう。

TARGET MAP



機体名	出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃
SF-37	−	−	−	−	−	−	−
F/A-18D	−	−	−	−	−	−	−
F-14 Z.O.E.	8	6	5	7	8	8	8
艦船	−	−	−	−	−	−	−
——	−	−	−	−	−	−	−

敵戦闘機を深追いしすぎると……

STEP1

このミッション、自分の機体だけではどうにもならない。爆撃機を守る、ライバル機と戦う、湾内の船を探す、と、やるべきことが山積みの状態だ。そこで、僚機に敵の何機かを牽制してもらい、時間的余裕をつくりだす。なお、彼がZ.O.E.を落としても勲章は授与される。



◀「敵機を攻撃」がベストか。

STEP2

ミッションが始まったらまずは味方爆撃隊を追い越そう。前方から迫るSF-37をすれ違いざまにロックオンして撃破しておく。もしできなければ、そのまま180度ターンして、爆撃隊の後ろにまわり込もうとする隙をつけばいい。深追いは禁物。ほかの敵機をフリーにしてはいけない。



◀のんびりついていく必要なし。

STEP3



▲味方（水色の点）に群がるターゲットたち。このまま接近していき……。



くっついていけ！

▲背後をとる。敵は攻撃のために動きが鈍くなっているので苦労せずに落とせる。

SF-37を2機始末するころには、F／A-18Dが爆撃隊の後ろに迫っているはず。相手が爆撃機を攻撃するために動きが鈍ったところをロックオンする。相手を追ううちに爆撃隊から大きく引き離されないように。ターゲットが残りわずかになったら、Z.O.E.や艦船を探すといい。



やったぞー！

◀ビンゴ！と、こんな具合。

MISSION8:RISING HIGH
高高度追撃戦

高空を飛ぶ敵戦略爆撃を落とす——。このミッションはいわゆる邀撃作戦である。高速を保ったまま敵をロックオンできるか？



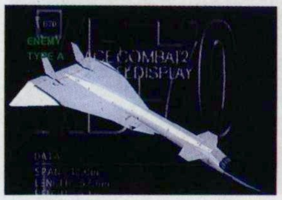
BRIEFING

味方偵察衛星がとある映像を偶然にキャッチした。作戦移動中の敵高々度爆撃機部隊である。

わが軍のデータにはない機体も存在しているため、その詳細は不明。ただちに発進し、これを撃墜することが今回の作戦である。

ただ、今回の任務は単に爆撃機を落とすだけの任務ではない。相手は高空にいる。高空では、ちょっとでも速度を落とすと機体が失速してしまう。かといって、むやみにスピードを上げてしまうと今度は攻撃もおぼつかなくなる。ひと筋縄ではいかないミッションというわけだ。

さらに、何機かの高々度戦闘機が護衛としてついており、爆撃機だけに意識を集中していると手痛い反撃を受けることになるだろう。

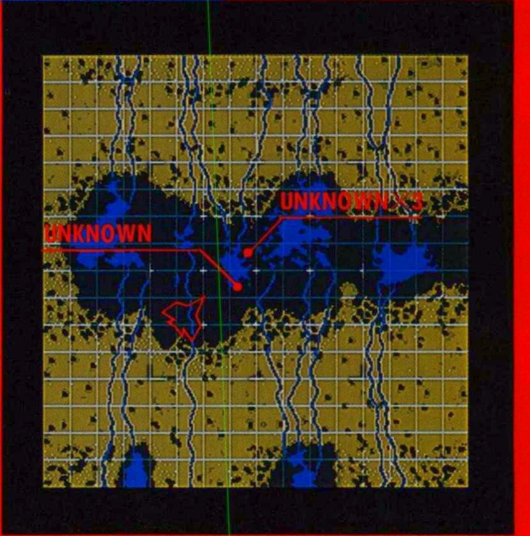


▲わが軍のデータには存在しない機体だという。コツさえつかめば撃破は容易。



▲最大速が1300までしか出ないが、フルスロットルで空中戦が可能な機体である。

TARGET MAP



機体名	出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃
UNKNOWN	?	?	?	?	?	?	?
X-29	7	2	6	2	6	5	4
	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—

速度の調整が何よりも重要

STEP 1



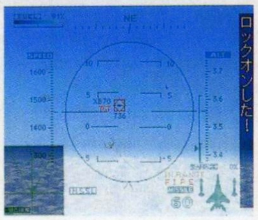
◀MiG-29が最適である。

このミッションは機体選びからもう始まっている。上昇性能が低い機体を選んでしまったら、その時点でアウトと思っていい。上昇性能こそすべてといっても過言ではない。

なぜなら、敵を攻撃する際に速度が落ちても、上昇性能が高ければ、なかなか失速せずにすむからだ。

STEP 2

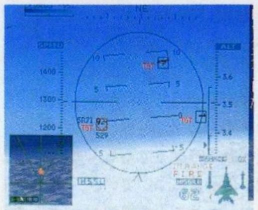
ターゲットを追って雲海上に出ると、X-29が見える。が、これは無視しよう。増速して振り切るといい。最も近いターゲットに接近していき、距離が縮んできたら、1500〜1000程度の速度を保ち、ターゲットをロックオンする。ミサイル3発ほどで落とせるはずだ。



◀ここまでは簡単なのだが……。

STEP 3

次は、3機編隊を組む爆撃機を落とす番だ。基本的に前回と同様に、一定の速度を保ちつつ攻撃を加えればいい。ただ、相手を追い抜いたりするとやっかい。一旦雲の下に降りて、適度な距離をあけてから追うほうが無難だ。とにかく作戦時間が短いので、護衛機を落とすヒマはない。



◀3機落とすまで速度を保つ。

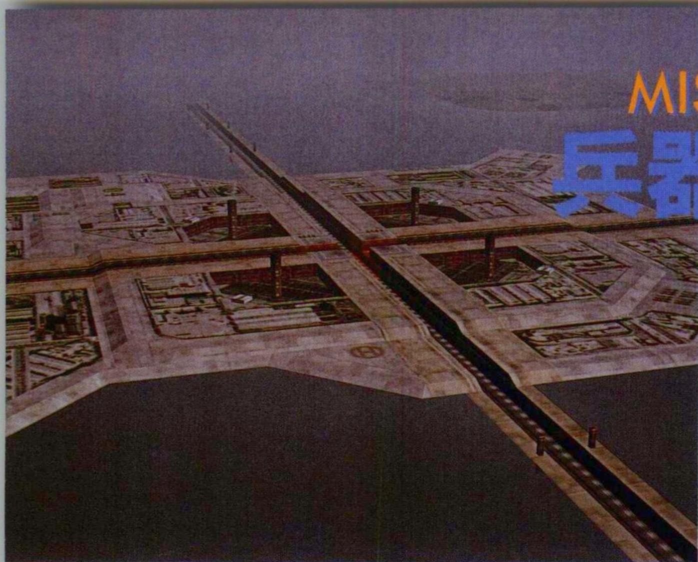
ミッション後に購入できる機体

F-14



ご覧のとおり、対空攻撃に優れている。射程も長く、正面きっての空中戦にも耐えうるだろう。少々旋回や上昇が重く感じられるかもしれない。

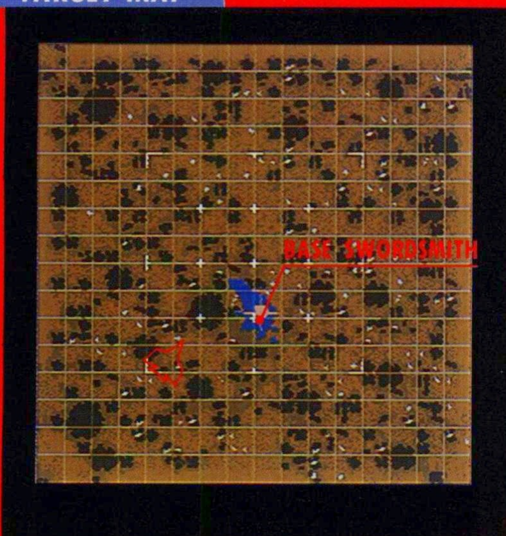
出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃
8	6	5	7	8	8	6



MISSION9:SWORDSMITH
兵器生産基地奪取

工場施設を無傷の状態で奪取せよというムシのいいミッション。とはいえ、対地攻撃自体は簡単だ。問題はコマンド機である。

TARGET MAP



BRIEFING



▲こちらはTALLMAN。身軽なF-16でこちらを翻弄してくれるだろう。



▲こちらはMETAL-SPHERE。プレイヤーにくらいついてくる。

敵兵器生産基地を無力化すると同時に、自軍の施設として接収してしまう──。これがこのミッションのコンセプトだ。そこで、敵地上部隊が破壊工作を行なえないようにするため、工場に点在する敵軍事施設のみを攻撃しなければならない。なお、工場施設に被害が出た場合、報奨金から賠償金が差し引かれる。

だが、工場施設と軍事施設の距離はそこそこ開いているため、誤射してしまうことはあまりないはず。単純な対地攻撃のミッションを行なうつもりでリラックスして臨もう。

ただ、コマンド機の縦方向の機動(宙返り、インメルマンターンなど)には悩まされることになるはず。撃破すること自体を諦めてしまうという手もあるにはあるのだが……。

機体名	出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃
MIG-21	4	3	3	5	4	4	4
MIG-29	7	4	5	6	8	6	6
KF-C7	5	3	2	8	4	4	4
F-16	7	3	4	6	5	6	6
BASE	—	—	—	—	—	—	—

ミッションクリア自体は簡単。問題は……

STEP 1

そう、問題はコマンド機である。ハードモードで遊んでいるのでもないかぎり、敵が縦方向に旋回することはあまり見たことがないはず。この2機のコマンド機は情け容赦なく縦機動を行なってくる。まあ、要は相手の動きについていき、動きが鈍くなったところで攻撃すればいい。



▲M-SPHEREはこちらについてくるぶん位置を把握しやすいかもしれない。



▲上昇しはじめたTALLMAN。こちらも上昇する。



▲ジェットコースターのループのような軌道を描く。



▲早めに横旋回をすれば、ここまで追わなくてもいい。

STEP 2

BASEにある4つの軍事施設を破壊すればミッションは成功である。工場施設への誤射にだけ気をつけよう。軍事施設は、ノーマル・ハードモードの場合、段差の下に位置している。その場合、高度を十分に稼いでおき、急降下しつつロックオン、離脱という流れで攻撃しよう。



◀これはノーマルモードの配置。

ミッション後に購入できる機体

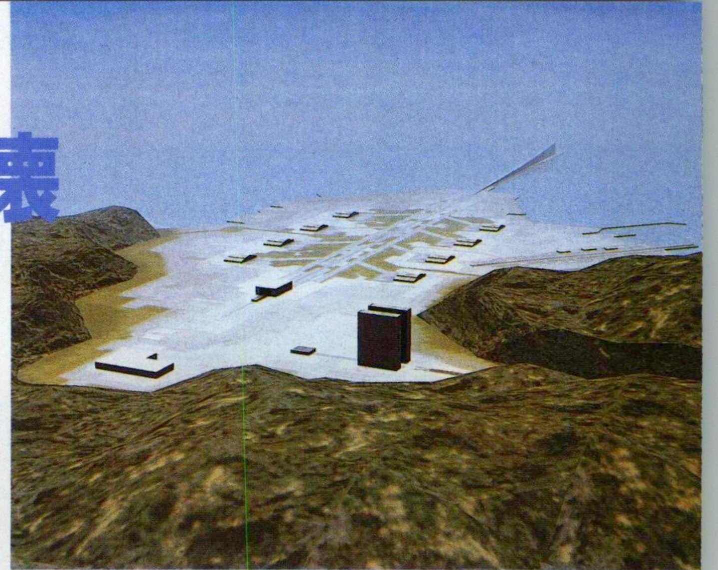
F-177A



ゲーム中の位置づけはF-22などの下位機種だが、本来は地上攻撃機的色合いの強い機体。とはいえ、ステルス性はけっこうな強みとなる。

出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃
6	6	4	5	6	6	8

MISSION10:TOY BOX
試作爆撃機破壊



このミッションでは、8つのターゲットの中から本物を見つけなくてはいけない。攻撃してみるまではどれが本物かわからないのだ。

BRIEFING

前回の作戦によって得られたデータによれば、敵の試作爆撃機がコモナ諸島の実験場で最終調整段階に入っているらしい。完成すれば、わが軍にとって大きな脅威となるこの機体のロールアウトを遅らせるため、機体を破壊するというのが今回のミッションの目的である。

コモナ諸島には計8つのハンガーがあるが、問題の機体がどのハンガーに隠されているかははっきりしていない。確かめる方法はただひとつ。攻撃を加え、屋根を吹き飛ばして目で見るしかないのだ！

なお、同島にはスペースシャトルの発進場も設置されている。軍事衛星を軌道にのせることもできるシャトルをみすみす放っておく手はない。これも必ず撃破すること。



▲STALKER。MiG-31を駆るコマンド。調子に乗って追うと痛い目に。



▲試作爆撃機。ハンガーの屋根を吹き飛ばしたあと何発かミサイルを当てて倒す。

TARGET MAP

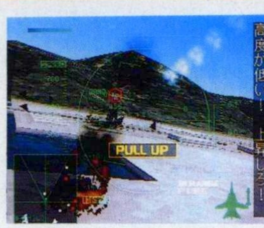


機体名	出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃
JF-2A	—	—	—	—	—	—	—
F-117A	6	6	4	5	6	6	8
MIG-31	9	8	3	7	10	9	8
SHUTTLE	—	—	—	—	—	—	—
HANGER	—	—	—	—	—	—	—

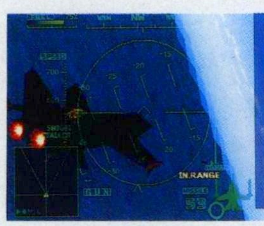
ステルス機との空戦にも要注意

STEP 1

さて、まずは敵の戦力を撃滅することが肝心。11機もの敵機が健在なまま、ハンガーに攻撃をかけるのは自殺行為とまではいわないまでも非常にストレスがかかる。あと少しでロックオンできるというときに、敵のミサイルが迫ってくるのでは泣くに泣けない。面倒でも敵戦力は半減させておこう。コマンド機を探しながら戦ううちに、敵機は自然と減っているかもしれないが。コマンド機を追っていると、向こうが急に減速し、結果的に相手を追い抜いてしまうことがある。そんなときは減速し、小刻みに旋回して相手に逆に追い抜かれよう。地上物もできればすべて破壊したいが、急降下爆撃をできるならその限りではない。



▲高速を保ったまま、目標を爆撃する。



▲追い抜いてしまう瞬間。相手に有利な位置をとられるまえに行動をとろう。

STEP 2

さて、敵兵力を減らしたあとはゆっくりとハンガーを攻撃できる。8つのハンガーを順に破壊していくと、ひとつだけターゲットマークがついたままの場所が見つかるはず。それがターゲット。何回か攻撃する必要があるが、焦らずにミサイルを撃ち込んでいけばクリアできる。



ミッション後に購入できる機体
RM-01



かなりのレベルでバランスはとれている。が、この機だけというウリには欠けて……あ、デルタ翼というところがウリか。デルタフェチなら買い。

出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃
7	4	5	4	7	6	6



DEBRIEFING 戦いのあとで

ひたむきに空中戦闘の技術をだけを追求するのもいい。だが、ゲーム中に仕掛けられたいろいろな仕掛けを楽しむくらいの余裕もほしいところ。ここでは、ミッション攻略パートでは語れなかった様々な要素を紹介していこう。

僚機について

空戦のスリルはそのままに演出面の強化を行なった本作

シビアな空戦の魅力のみを抽出したかのような前作とは違い、本作は演出面にもそのウエイトが置かれている。例えばMAP画面やミッションの説明画面にしても、前作はいかにもゲームゲームしていたが、今回のものは、さながら実際の軍事機器のような画面だ。

プレイヤーが操る部隊・スカーフェイスは傭兵部隊ということもあり、ノリとしては新谷かおるの一連の空戦マンガのノリに近いらしい。コマンド機やライバル機の導入は、本作の世界観を『トップガン』的なものから、『エリア88』的なものに近づけたのではないだろうか。

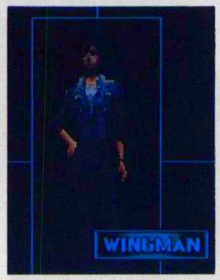
空中で繰り広げられるエース同士のぶつかりあい。これが本作の核となる部分に違いない。



▲下の字幕がなければそのまま軍隊で使われていそうな画面。


▲黒人男性。コードネームはスラッシュ。戦果をあげれば陽気な声で通信を入れてくるだろう。落とされることはまずない。

▼東洋人らしい女性。コードネームはエッジ。ふたりの能力の違いはよくわからない。空戦はどちらが得意なのだろうか。



任務により変化する機体バリエーションも増加

僚機自体は前作にもあった仕様だが、今回新しく加わった要素は、任務のバリエーションと、任務によって使用する機体が変化するということである。自機の周囲にはりつかせたり、積極的に敵機に攻撃をかけたり、果ては対地目標の攻撃を任せることまで可能なのである。この僚機の使い方次第でミッションの難度は大きく変わってくる。報酬は成功報酬になっているので、いくら使ってもそれほど懐も痛まないはず。有効利用したい。

自機を護衛



▲射程の長いF-14である。自機からは離れずに、攻撃を加えるのだろう。

敵機を攻撃



▲操りやすいファルクラムを使用する。果敢に攻め込んでいきそうなイメージ。

地上施設を攻撃



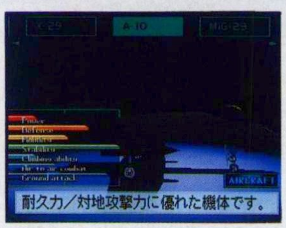
▲F-117Aを使用する。確かに対地攻撃の射程が長く、任務には最適である。

性能表には表われないパラメーター

機体のクセを知り思うままに操る

機体の性能表は、実は様々なパラメーターを要約したものである。たとえ機動性の数値が同じだとしても、ロールや上昇の値は機体によって様々である。爆撃機は低空での運動性がよいというのもその1例だ。ただ、この違いをいちいち論じるのは話が細かすぎるので、本付録では武器の射程と、機体の重量のみを掲載することにした。右の表を見てほしい。

武器の射程は機体ごとに異なっており、この射程とミサイル1発あたりの威力から攻撃力は導き出されている。また、機体の重量は、被弾したときの機体の揺れに関係している。軽めの機で低空飛行するときは注意。



▲耐久力も高く、重量も重いA-10。まさに低空飛行からの攻撃に最適の機体だ。



▲航空機が相手なら射程が長いF-14も、対地攻撃は平凡である。一長一短だ。

名　称	重量	対空射程	対地射程
A-4	軽い	900	1,000
F-4	軽い	900	900
KF-C7	軽い	900	900
A-6	普通	900	1,100
F-16	普通	1,000	1,000
X-29	軽い	1,000	900
A-10	重い	900	1,200
MiG-29	普通	1,000	1,000
F-14	普通	1,100	900
F-117A	普通	1,000	1,100
RM-01	普通	1,000	1,000

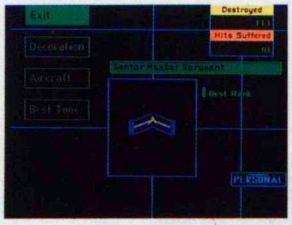
階級章・報酬・勲章について

階級ポイントにかかわるパイロットレベル

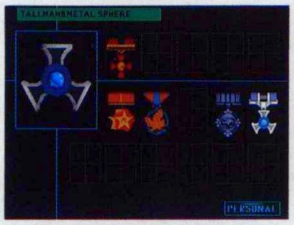
ミッションが終わったあとに出る星のついたバッジのようなもの。あれは階級章である。傭兵に正規軍の階級が適応されるとは思えないので、客員士官扱いか、あるいはスカーフェイス内での階級かと思われる。

この階級、何を基準に決定されているかというと、敵機を撃破した際に加算されるポイントによって決定されている。ポイントが累積されるにつれて、階級があがっていくというわけだ。ポイントは、機体ごとのポイントに、乗っていたパイロットのレベルによる修正が加わったものが与えられる。同じ機体でもルーキーが乗っているのとトップガンが乗っているのではもらえるポイントは変化するということだ。

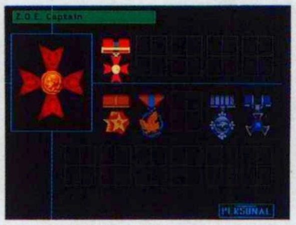
報酬はパイロットのレベルによって変化することはないが、コマンド／ライバル機には特別報酬がある。



▲ミッション終了時、階級があがると表示される。将軍になるのも夢じゃない？



▲コマンド機を倒すことで得られる勲章。副賞として新たな機体を入手できる。



▲ドイツの騎士十字章を思わせる、Z.O.E.を倒したときの勲章。

ポイントへの掛け率

ルーキー	×1
ベテラン	×1.5
エース	×2
トップガン	×2.5

階級章ポイント・報酬表

名称	ポイント	報酬
A-4	20	2,250
F-4	20	2,500
KF-C7	20	3,000
A-6	20	3,000
F-16	30	4,500
X-29	30	4,250
A-10	40	5,000
MiG-29	40	5,500
F-14	40	6,000
F-117A	40	6,500
R-M01	40	6,750
EF-2000	40	8,500
F／A-18E	40	7,500
Su-35	40	10,000
YF-23A	50	10,500
F-22	50	11,000
MiG-21	20	2,000
SF-35	20	3,750
Su-25	40	5,250
TND-F3	30	4,750
MiG-31	50	8,000
SF-39	40	7,500
F-15S	60	12,500
XFA-27	50	25,000
BS-2B	20	2,500
A-7	20	3,000
SF-37	30	5,000

名称	ポイント	報酬
Mr-2000	30	4,000
FS-X	40	6,500
F-15E	50	8,000
F-20	30	4,500
XF-3	40	15,000
Su-37	50	10,000
AV-8B	30	4,000
YAK-141	30	4,500
F／A-18D	30	4,000
ADF-01	100	20,000
AH-64	10	1,000
RAH-66	20	2,000
MiL-24	15	2,000
CH-47	10	1,000
B-1	40	10,000
B-2	40	15,000
B-52	40	12,000
XB-70	60	15,000
SR-71	60	7,000
E-767	30	15,000
C-5	40	15,000
C-17	30	10,000
C-130	30	5,000
B-10	100	25,000
CONTAINER	20	3,000
XB-10	100	25,000
SLBM	200	50,000

ターゲット以外の地上物への攻撃

報酬が得られるだけでなくミッションクリア後に変化が

ターゲットの周りをとり囲む砲台。地上を攻撃する際には、優先的に攻撃しないと大きなダメージを受けることもある。常に急降下爆撃をできるわけではないので、地道にひとつずつ潰していくのが賢明だろう。なお、機銃でも地上は攻撃することはできるが、やはり距離は400m以内に接近する必要があるので、あまりおすすめすることはできない。ただ、理論上は機銃1丁だけでゲームをクリアできるということである。

ときおり、ターゲットやGUN、MSL以外にも破壊できる地上物がある。オイルタンクや艦船、建造物などがそうだ。破壊してはいけないものや、破壊すると小額ながら報酬が入るものがあるが、これらを破壊することによって隠しミッションが発生することもある。具体的に、どの地上物を破壊すれば隠しミッションが現われるかはまだ明らかにできないが。また、地上物破壊以外の方法で、隠しミッションが現われる場合もある。



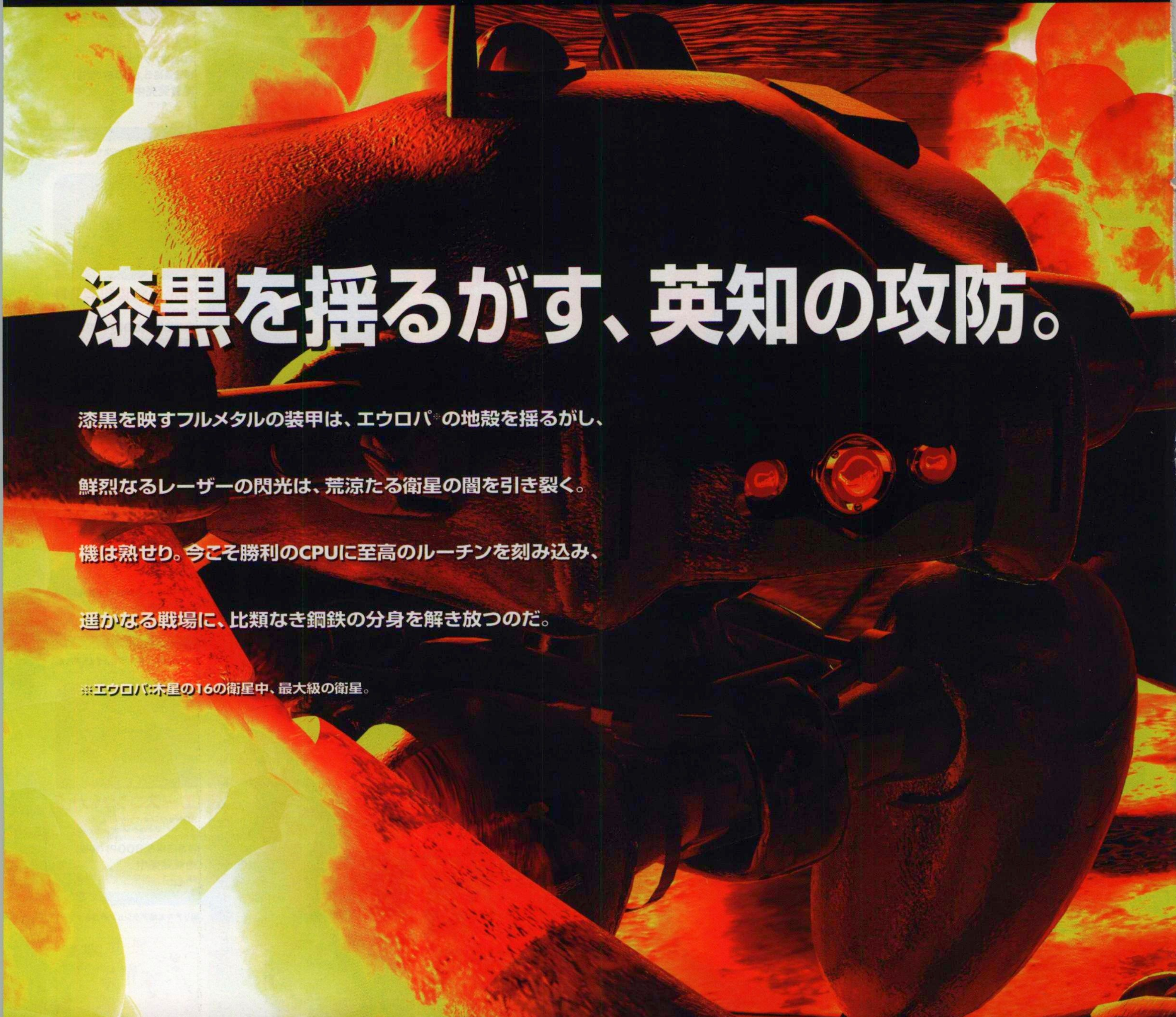


"PlayStation"
"ⓅⓈ"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
namco
PlayStation
ACE COMBAT 2
ナムコ公式ガイドブック
エースコンバット2
戦闘機って、美しい
ゲームだけではわからないことがある
戦いだけでは気づかない楽しみもある
エースコンバット2の魅力のすべてを解き明かす
ナムコの完全オフィシャルガイド
namco
標準小売価格 950円（税別）
公式ガイドブックだからこそできる
全30のミッションデータ、
20数種の戦闘機マニュアル、
開発者インタビューなどなど、
機密のすべてがいま明かされる。
5・30 TAKE OFF
エースコンバット
AC2公式ガイドブック、
同時発売。
「ナムコ公式ガイドブック エースコンバット2」
標準価格950円（税別） A5判144項
プレイステーションソフト取扱店にてお求めください。
ソフトと同時発売「ナムコ公式ガイドブック タイムクライシス」6・27発売！ ●ナムコワンダーページ URL http://www.namco.co.jp/
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21
© NAMCO LTD. ☎03-3756-7651



プレイ!
PlayStation™
'97
第1回
『がんばれ森川君2号と山元さん』
意見を求めている
今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。
技、キャラ、世界観。全てが「No.1」を上回る。
TOBAL2
3D格闘アクション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)スクウェア
思わず母性本能くすぐられちゃいますね。
がんばれ森川君2号
AIゲーム
標準価格4,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
全てのセリフを声優が喋るフルボイスRPG!
マリーのアトリエ
~ザールブルグの錬金術士~
新感覚RPG
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ガスト
今度は着陸もできる。雲の上さえも飛べる。
エースコンバット2
3Dドッグファイトゲーム
ネジコン、アナログジョイスティック、アナログコントローラ対応
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ナムコ
超リアル本場アクション迫力ホッケー!
NHL PowerRink '97
スポーツゲーム
マルチタップ対応、1~8人プレイ可能
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
PlayStation™
新発売
標準価格19,800円
(税抜)
SCPH-5500
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT™
©1997 スクウェア/ドリームファクトリー キャラクター:©1997 スクウェア/ドリームファクトリー バードスタジオ/集英社 ©Sony Computer Entertainment Inc. ©GUST CO., LTD.1997 Illustration:桜瀬琥姫 ©1995 1996 NAMCO LTD. ©NHL is a registerd trademark and PowerRink is a trademark of the National Hockey League. All NHL logos and marks and Team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and their respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. ©1996 NHL. Officially Licensed Product of the National Hockey League. ©NHLPA. Officially licensed product of the National Hockey League Players' Association.TM designates trademarks of licensor and is used under license. Designed and developed by Killer Game. ©1996 Sony Intertactive Entertainment Inc.
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

ARTDINK



●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Copyright © Artdink.

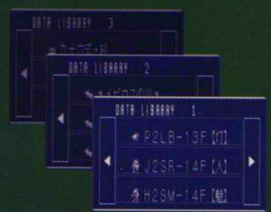
PlayStation

戦う楽しさ、創造する歓びをとことん極めて、思考バトルシミュレーションゲームの名作が、今ここに甦る。

簡易プログラム「EZマクロ」



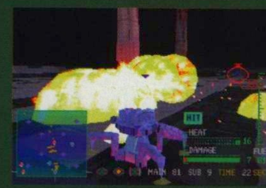
VSライブラリ新搭載



レベル判定モード新搭載



戦闘画面デザイン改良



■創造力を刺激するゲームシステム!

木星の3つの衛星を舞台に、3Dマップの戦場で戦略の限りを尽くして戦う思考バトルシミュレーションゲーム「カルネージハート」。戦闘に使用する無人の機動兵器"オーバーキルエンジン"のハード&ソフトウェアを、プレイヤー自らが設計するという斬新なゲームシステムは、前作でも大きな話題を集めた。

■ソフトウェア設計機能を強化!

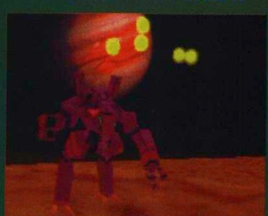
タイプ別にハードウェアを設計できる新しい「自動設計モード」の追加や、索敵、攻撃、回避など、行動目的別にプログラムをまとめた「EZマクロ」の登場で、初めてのプレイでも"勝てる"オーバーキルエンジンが容易に作成可能!さらにアンドゥ機能などの便利コマンドも追加され、設計インターフェイスの完成度がさらに高まった!!

■バトル機能がさらに充実!

「カルネージマスター決定戦」上位入賞者の機体データを含む最強のユーザーデータ集「VSライブラリ」新搭載。一人プレイでも対戦の醍醐味が味わえるようになった。また、以前から要望の多かった「リーグ戦モード」の追加に加え、なんと新たに3機の強力な敵キャラも新登場。さらに、自分で作成した機体の強さを解析できる「レベル判定モード」の追加や、武器や装備のアビリティバランスの再調整、戦闘画面パラメータのデザイン変更など、戦闘モード全体においても、今後のオフィシャルレギュレーションたるにふさわしい改良が施されている。

現在、アートディンクでは「新・カルネージマスター決定戦」開催の準備も着々と進行中。この夏は、知的でアツイ新タイプのバトルシミュレーションゲーム「カルネージ ハートEZ」から、絶対に目が離せないぞ!

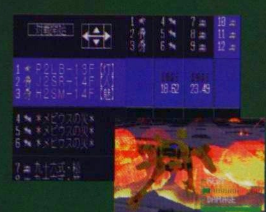
強力な敵OKEが新登場



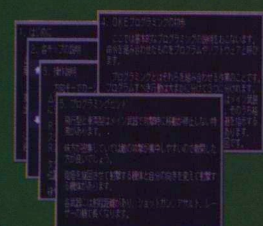
設計インターフェイス改善



リーグ戦モード追加



便利なヘルプ機能



思考バトルシミュレーションゲーム

予定標準価格:5,700円(税抜)'97年7月25日(金)発売予定

「カルネージハートEZ 公式ガイドブック」ソフトと同時発売予定

発売元 株式会社ゼスト出版事業部 営業部 東京都中央区新川1-16-14アクロス新川ビルアネックス6F TEL:03-5543-0616

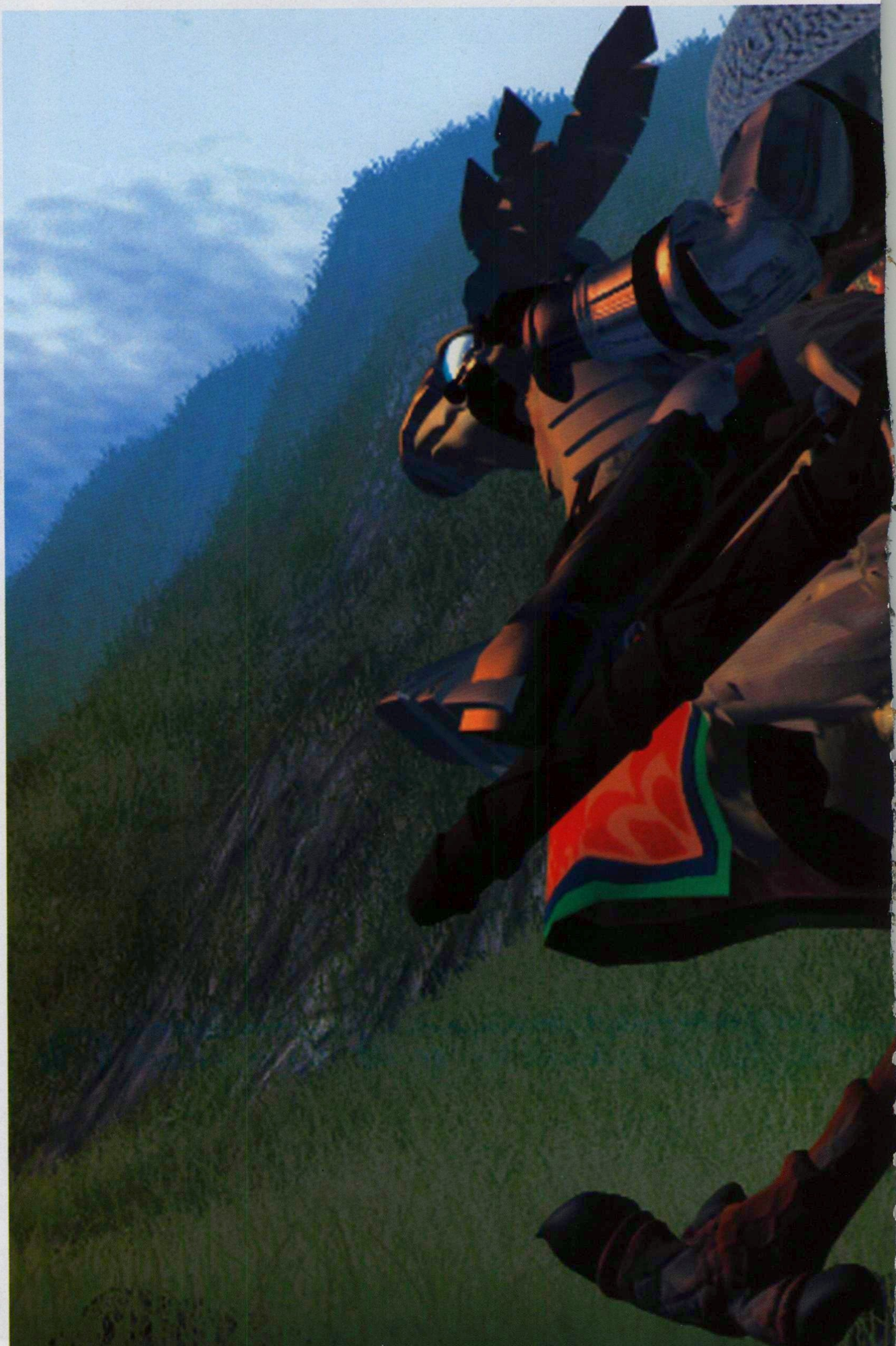
Carnage Heart EZ カルネージハート EASY ZAPPING

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 5ブロック　マウス対応

※画面写真は開発中のものです。 アートディンクホームページ URL http://www.artdink.co.jp.

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010 株式会社アートディンク

「僕は今まで、
当然のように生きてきた。
でも、それは
当然ではなかったんだ。」



SQUARESOFT 株式会社 スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー ©1997 スクウェア

" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation™



FINAL FANTASY TACTICS™

ファイナルファンタジー タクティクス

もうすぐそこに、もうひとつのFF。

6・20 ON SALE

希望小売価格 6,800円／税別

そして、再び彼らにアクセスする時がきた。



20XX年、ネットワーク上で世界を震撼させたXTAL TOWER事件は、
管理プログラムの破壊と、1年を費やしたハッカー達の逮捕劇によってすべては集結するかと思われた。
しかし彼らの真の目的はすでに達成されていた。
それはネットワーク上の"神"として君臨するプログラムとして我々の前に現れる。
コード名は"EVE"。
彼女を止められるのは、ネット上で進化を遂げた『攻性プログラム』達しかいない…。

ZOOM

ZERO DIVIDE 2の極秘情報入り
ソニー［ICレコーダー］プレゼント

［ZERO DIVIDE 2］をお買い上げいただいた方の中から抽選で、ZOOMの開発スタッフが［ZERO DIVIDE 2］の極秘情報を肉声でそっとささやくソニーICレコーダー［ICD-50］を100名様にプレゼント。





様々な情報イメージが展開する仮想空間…。限られたリングを有効に使い、立ちはだかる相手を速やかに倒せ！
“リングアウト”は、あなたの存在の消去を意味する…！



［攻性プログラム］達のボディは、外装パーツに強烈なダメージを与える事により破損し、
生体組織スケルトンをむき出しにする事ができる！耐久性が落ちた所を狙え!!



ハイレスポンス、地形効果、ハング、数々のコンビネーション、飛び道具、最大約200ファイル保存可能なリプレイモード、
トレーニングモード…前作を完全に凌ぐ機能満載!!



3Dポリゴン対戦格闘ゲーム

ZERO DIVIDE™ 2
THE SECRET WISH

6月27日発売予定 5,800YEN（税別）

株式会社ズーム 〒060 札幌市中央区大通西13丁目4番地111 キタコー大通ビル TEL.011-281-3050

“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



“PS”マークおよび“PlayStation”はソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。



PlayStation

グラフィック刷新で
レースの臨場感がアップ!!



向こう正面スタートの実施、ダートコースでの砂の跳ね上げ、雨天での降雨など、細部にこだわり、よりリアルなレース展開を実現！グラフィック全体を刷新した、臨場感あふれる大迫力のレースがキミを待っています。

新データ満載!
馬データに新顔続々登場!!



ライバル馬、種牡馬、繁殖牝馬に新データが追加され、その数はダビスタ史上最大！さらに配合のバリエーションが広がります。種牡馬の血統もいままで隠れていた5代前まで表示されるのでよりわかりやすくなりました。

これぞ馬主の証!
勝負服がデザインできる!



選択できるデザインパターンは15種類、使用できる色は13色と、実際の勝負服のほとんどを再現可能ですので、自分だけのオリジナル勝負服が作れます。またレース中はもちろん、優勝シーンにも自分の勝負服が表示されます。

ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー

ASCii SOFT

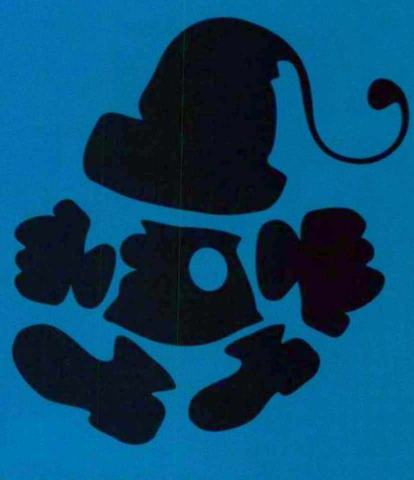
MOON

Remix RPG adventure

プレイステーション対応
リミックスRPGアドベンチャー

ムーン

今秋発売予定
価格未定



FAKE ↔ REAL

インターネットでMOONの最新情報が見られます。http://www.ascii.co.jp/et/

©1997 LOVEDELIC ©1997 ASCII Corp. マークおよびPlaystationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation


moon
邪魔者は、勇者です。
catch!
おかえりタオ…
はズれー！
ゲームなんかやめて
早く寝なさい
真夜中、TVゲームに興じる少年。
ソフトは、いま流行の
『FAKE MOON』、
いわゆるRPGと呼ばれるゲームだ。
「勇者よ、ドラゴンを倒し、月の光を取り戻せ！」
「もう遅いわよ。早く寝なさい。」母の声で、
素直にベッドに潜り込む少年。
しかし、消したはずのモニターがついていることに気付いて、
もう一度コントローラを握ると、
少年の体はやわらかな光とともに、
画面の中に吸い込まれていく。
たどり着いた世界は『FAKE MOON』の中。
さっきまで、自分が演じていたはずの勇者が
ドラゴン退治に旅立っていくのが見える。
少年は、自分の遊んでいたゲームの中で
新たな冒険をはじめる。
かつて自分自身で演じていた勇者の後を追い、
倒したはずのドラゴンを助けるために。
LOVE-de-LIC
ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー



The Future Is Now
SNK
SEGASATURN
PlayStation
NEO·GEO CD
平成のサムライ現る。
何者にも縛られず、何者にも媚びない。
信ずるものは、手にした刃と己自身。
それが、サムライ。
自らの命と誇りをかけて戦った彼らの時代に、
今すべての旅人たちを誘おう。
そこにはきっと、冒険の旅が待っている。
真説サムライスピリッツ武士道烈伝。
今日からキミは、サムライになる。
サムライRPG、誕生。
真説 サムライスピリッツ 武士道烈伝™
サムライRPG
ネオジオCD版・セガサターン版・プレイステーション版ともに
6月27日発売予定/価格6,800円(税別)
※発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。画面写真はすべて開発中のものです。あらかじめご了承ください。
臨、兵、闘、者、皆、陣、裂
在、前・・・喝!
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
©1997 SNK·フジテレビ·ASATSU

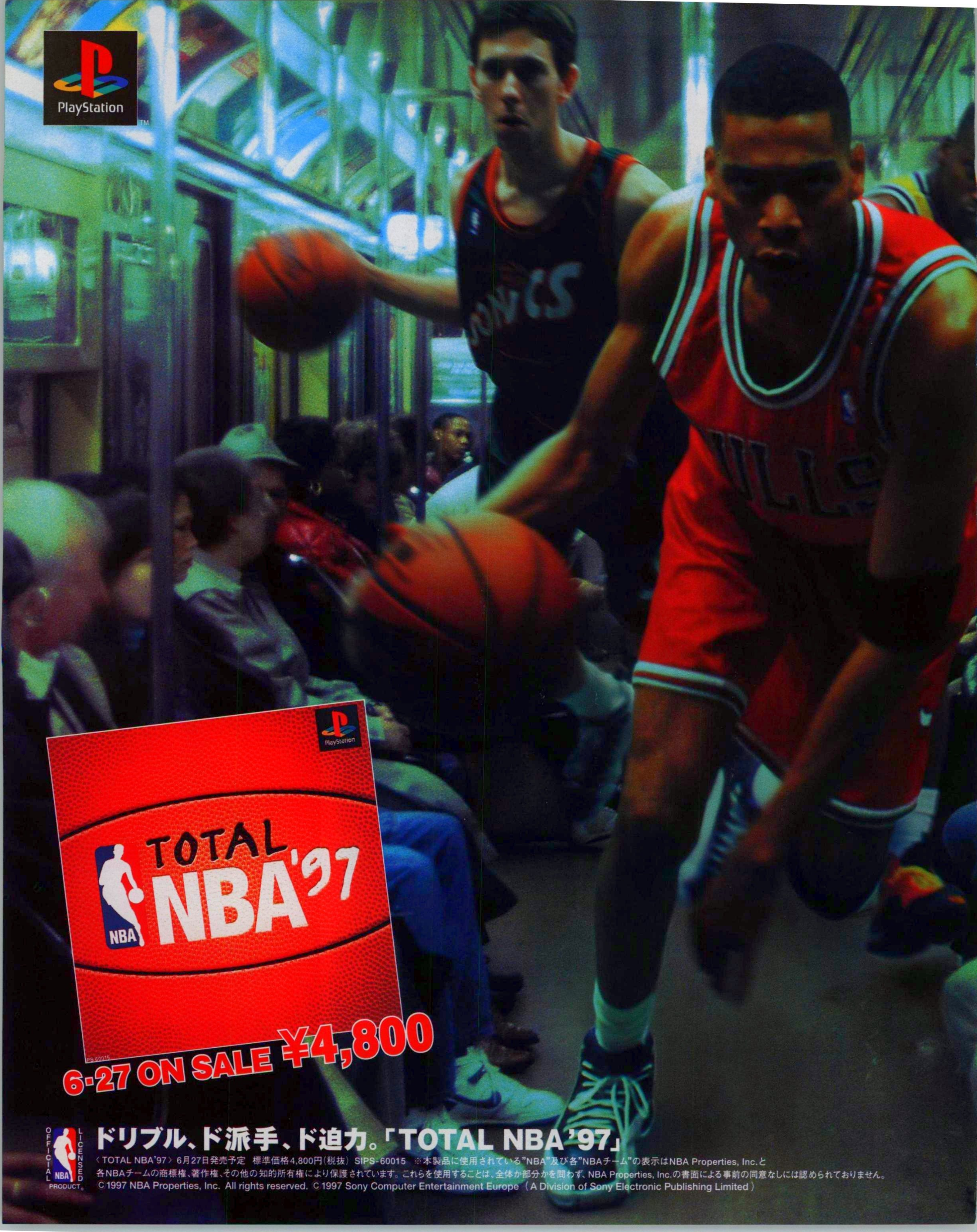

The Future Is Now
SNK
PlayStation
ゲームでしか会えないヒーローがいる。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96プレイステーションで開催!!
史上最大の格闘の祭典に挑め!!
You are the king of fighters.
THE KING OF Fighters '96
7月4日発売予定!
価格5,800円(税別)
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※改良のため、予告なく一部仕様を変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp
©SNK 1996



PlayStation
ほうっときゃ、
かってに
育つがね。
＊「がんばれ森川君2号」プレイ上のご注意＊
（注1）これはテレビの中でペットを育てるゲームです。
（注2）育て方によって、明るい性格になったり乱暴者になったりします。
（注3）プレイ中に放っておくと、勝手に行動してどんどん育っちゃいます。
（注4）困ったことに を食べる子に育つ恐れもあります。
（注5）テレビの中で育つので、腰にぶら下げて歩いたりはできません。
（注6）ちょっと恥ずかしいですが、このゲームのテーマは「愛情」です。
母性本能くすぐりゲーム
がんばれ森川君2号
標準価格4,800円(税抜)絶賛発売中 SCPS 10033



©1997 Sony Computer Entertainment Inc. "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。 GARAGE http://www.scei.co.jp/
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444


PlayStation
PlayStation
TOTAL NBA'97
NBA
6·27 ON SALE ¥4,800
OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT
ドリブル、ド派手、ド迫力。「TOTAL NBA'97」
〈TOTAL NBA'97〉 6月27日発売予定 標準価格4,800円(税抜) SIPS-60015 ※本製品に使用されている"NBA"及び各"NBAチーム"の表示はNBA Properties, Inc.と各NBAチームの商標権、著作権、その他の知的所有権により保護されています。これらを使用することは、全体か部分かを問わず、NBA Properties, Inc.の書面による事前の同意なしには認められておりません。
©1997 NBA Properties, Inc. All rights reserved. ©1997 Sony Computer Entertainment Europe（A Division of Sony Electronic Publishing Limited）



TOTAL NBA'97 店頭トライアル実施!!

6/27(金)~6/29(日)の期間中全国各店で"TOTAL NBA'97"が遊べるぞ。
下記のお店に急げ!

北海道　宝島 帯広店
TVパニック 東苗穂店
YES札幌ゲームスクエア
YES手稲ゲームスクエア
タワーレコード 札幌ピヴォ店
ドキドキ冒険島 釧路芦野店
マルコンブルートdoing 南郷店
進藤書店ビィートップ
青森県　TVパニック 観光通り店
ブックランド王様
山形県　ニューライフサンワ ファミコンワールド 天童泉店
宮城県　TVパニック 佐沼店
三遊館 中山店
群馬県　宝島 新前橋店
茨城県　ファミコンハウス 守谷店
ブックエース 千波緑岡
埼玉県　エブリデイ 上尾店
カメレオン倶楽部 東松山店
カメレオン倶楽部 せんげん台店
カメレオン倶楽部 川越店
スーパードキドキ 武蔵浦和店
スーパードキドキ 北与野店
ドキドキ冒険島 東川口店
ドキドキ冒険島 北浦和店
マツモトデンキ 上福岡店
メディアシティBOM 深谷店
メディアパワー 上尾店
メディアパワー 北越谷店
株式会社イトーヨーカ堂 新春日部店
株式会社イトーヨーカ堂 和光店
株式会社ヒロコーポレーション りんでんばうむ店
千葉県　TVパニック 木更津店
カメレオン倶楽部 君津店
ビックサウンド
ぴゅう 柏店
ファミコンクラブ 浦安店
ファミコンハウス 野田山崎店
ブルート 臼井店
マルコンブルート 浦安堀江店
ヨドバシカメラ 千葉店
ラブイシカワ
ワンダーグー 鎌ヶ谷店
株式会社イトーヨーカ堂 舟橋店
株式会社イトーヨーカ堂 津田沼A店
東京都　オフタイム 青梅新町店
カメレオン倶楽部 綾瀬店
カメレオン倶楽部 武蔵小山店
カメレオン倶楽部 用賀店
キムラヤ 新橋2号店
キムラヤ 町田PART2店
ゲームステーション マリオ
ゲームズマーヤ
ソフマップ 新宿1号店
ソフマップ 本店
タワーレコード 渋谷店
ドゥー! 南大沢店
トップボーイTSUTAYA 東村山店
ぴゅう 吉祥寺店
ぴゅう 国立店
ファミコンハウス 小岩駅前店
ブルート 葛西店
マルコンブルート 高島平店
メッセサンオー・本店A館
メディアシティBOM 町田旭町店
モーリス ブロードウェイ店
ヤマギワ ソフト館
ヨドバシカメラ 新宿東口店
ラオックス ザ・コンピュータゲーム館
ワイルドフラッグ 武蔵境店
株式会社イトーヨーカ堂 亀有店
株式会社イトーヨーカ堂 赤羽店
株式会社イトーヨーカ堂 東久留米店
株式会社ダイエーメディアソリューションズ メディアバレー町店
九十九電機 ソフト8号店
山野楽器 調布パルコ店
山野楽器 府中フォーリス店
山野楽器 本店ビューターラビット
上新電機 聖跡桜ヶ丘店
新星堂 吉祥寺ロンロン店
石丸電気 ゲームワン
富久無線電機
神奈川県　京急サニーマート
JACK&BETTY
オフタイム 港北店
カメレオン倶楽部 蒔田店
ドゥー! 溝の口2号店
トップボーイ 綱島店
ぴゅう 稲田堤店
ぴゅう 横浜店
ぴゅう 淵野辺店
ぴゅう 本厚木店
ビルフェロー・茅ヶ崎
ブックスキタミ
ぶんぶん 向ヶ丘遊園店
神奈川県　メディアベイ 鶴ヶ峰店
株式会社イトーヨーカ堂 古淵店
株式会社イトーヨーカ堂 上大岡店
株式会社イトーヨーカ堂 鶴見店
山梨県　オフタイム 国母店
カメレオン倶楽部 甲府店
ファミコンハウス 甲府西店
長野県　ブックハウス トム
笠原書店
桃太郎 チムラ店
石川県　ソフトランド 杜の里店
ブックシティ はくい中央店
宝島 金沢本店
岐阜県　Gパワーz かがしま店
ブルート 各務原店
静岡県　吐夢書店
エマーソン 三島店
エマーソン 本郷店
カメレオン倶楽部 三島田町店
カメレオン倶楽部 藤枝店
すみやM.INN バイパス店
ブルート 静岡南口店
株式会社ドリーム
有限会社 キンダーランド
愛知県　GROOVE! 本店
MAG MART いりなか店
ケイ・エンタープライズ
ファミーズ 共和店
ファミーズ 半田インター店
ファミーズ 富木島店
ファミコンランド 森本店
マジカルガーデン 半田店
マジカルガーデン 港店
マジカルガーデン 守山店
マジカルガーデン 町屋店
マジカルガーデン 豊田そごう店
マルコンブルート 黒川店
ユニー株式会社 生活倉庫 名古屋駅店
桃太郎 知立店
滋賀県　ヴイステーション 屋島店
ヴイステーション 堅田店
ヴイステーション 彦根店
奈良県　SMILE 橿原店
TVパニック 大和高田店
ワンダーパニック たわらもと店
上新電機 郡山インター店
京都府　ファミコンショップ ギース 西院本店
中川ムセン 京都店
有限会社達富 遊歩堂
三重県　TVパニック F1マート 七和店
スーパーランド 四日市店
メディアベイ 生桑店
大阪府　ヴイステーション 豊中店
スタンバイVer.7
ソフトハウスアルゴ I.O店
ソフトハウスアルゴ くずは店
ソフマップ大阪 4号店
ソフマップ大阪 7号店
タワーレコード 心斎橋店
ナニワ商会 心斎橋2号館
ブルート 阿倍野店
ブルート 堺東店
マルコンブルート 江坂店
ミノスケ 岸和田店
ミノスケ 八尾店
ワンダーパニック 池田店
上新電機 ディスクピア日本橋店
上新電機 阪急三番街店
岡山県　メディアシティ マドンナ
兵庫県　アブロス 三宮店
ヴイステーション 三田店
ヴイステーション 志染店
ヴイステーション 東加古川店
ソフマップ 神戸店
株式会社ダイエーメガバンドール
広島県　フタバ図書 MEGA店
山口県　カメレオン倶楽部 下松店
香川県　ヴイステーション 丸亀店
高知県　マジカルガーデン 御座店
大分県　ブルート 大在店
福岡県　TVパニック 黒崎店
ヴイステーション 小嶺店
ヴイステーション 中間店
スタジアム 箱崎九大前店
ハイパーブルート 空港前店
株式会社ダイエーメガバンドール キャナルシティー店
宮崎県　ヴイステーション 都城店
西村 ガーディニア店
鹿児島県　ブックスミスミ 与次郎ヶ浜店
日経玩具株式会社 ファミザラス国分店

※一部店舗において、実施期間が違う場合がありますのでご了承下さい。

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

こだわって、みました。

METAL ANGEL 3
メタルエンジェル3



そのゲーム性に迫る!!

このゲームは育成シミュレーションです。

美少女キャラと会話。すぐに思いつくのは恋愛シミュレーションですが、このゲームは違います。目的はあくまでもキャラクタの育成、より強いキャラクタを育てることにあります。会話により信頼・好意・自信のパラメータを調節し、より練習効果を高めましょう。

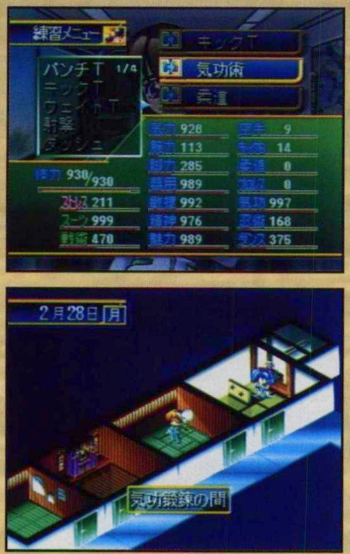
20種類以上に及ぶキャラクタの表情。

プレイヤーの行動により様々に変化するキャラクタの感情。心が和むものから頭にくるものまでいろいろな表情でプレイヤーに接してきます。



こんなところにも!

選手の練習はSDキャラクタで表示されています。がんばっていたりサボっていたり、そのキャラクタの細かな動きをチェックする事が大事なのです。



150種類の必殺技!

育成の成果が現れるのが、選手が着々と覚えていく必殺技。空手・キックボクシング・柔道・プロレス・気孔・忍術・ダンスと7系統の中からいろいろな技を覚えていきます。



ゲームはレスポンスが命。

いくら内容にこだわっても、キーの反応が悪かったり、画面の切り替えやディスクの入れ替えで待たされると面白さも半減してしまいます。当初1枚だったこのゲームもあまりの音声データの多さに2枚組にせざるを得ませんでした。そこで生まれたのが「シナリオ有り無し」の選択です。読み込みの速さはもちろん、シナリオ無しではディスクの入れ替えを最小限にとどめ、プレイヤーが少しでも快適な環境でプレイできるように作られています。また、それだけでなくイベントや敵の強さにも差異を設けて、別のプレイ感覚が楽しめるようにしました。

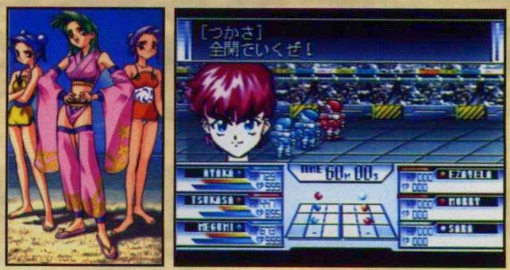
6月13日発売予定
6,500円
(2枚組・税別)

15000にも及ぶセリフパターン、そのすべてを音声で再現。

機動戦艦ナデシコで人気爆発の桑島法子をはじめとして野上ゆかな、山崎和佳奈、永島由子、根谷美智子、中山真奈美、竹ノ内美奈子、荒木香恵、笠原留美、西原久美子、野田順子、松井菜桜子、前田愛、真柴摩利、大場真人、竹田愛里他18名の豪華声優陣が熱演しています。







© 1997 Victor Interactive Software Inc.

PACK IN SOFT
パック イン ソフト本部
〒107 東京都港区南青山 3-17-14 中山ビル6F TEL.03-3796-6812(土・日・休日を除く 10:00〜17:00)
株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
(広告)

Contents1

HYPER PLAYSTATION | JULY/1997

Cover Art Direction: Nobuaki Takahashi(bahaty)
Cover Object: Toshio hayashi / Cover Photo: Hideaki Imamoto



巻頭特集

攻略特集

新着ソフト情報

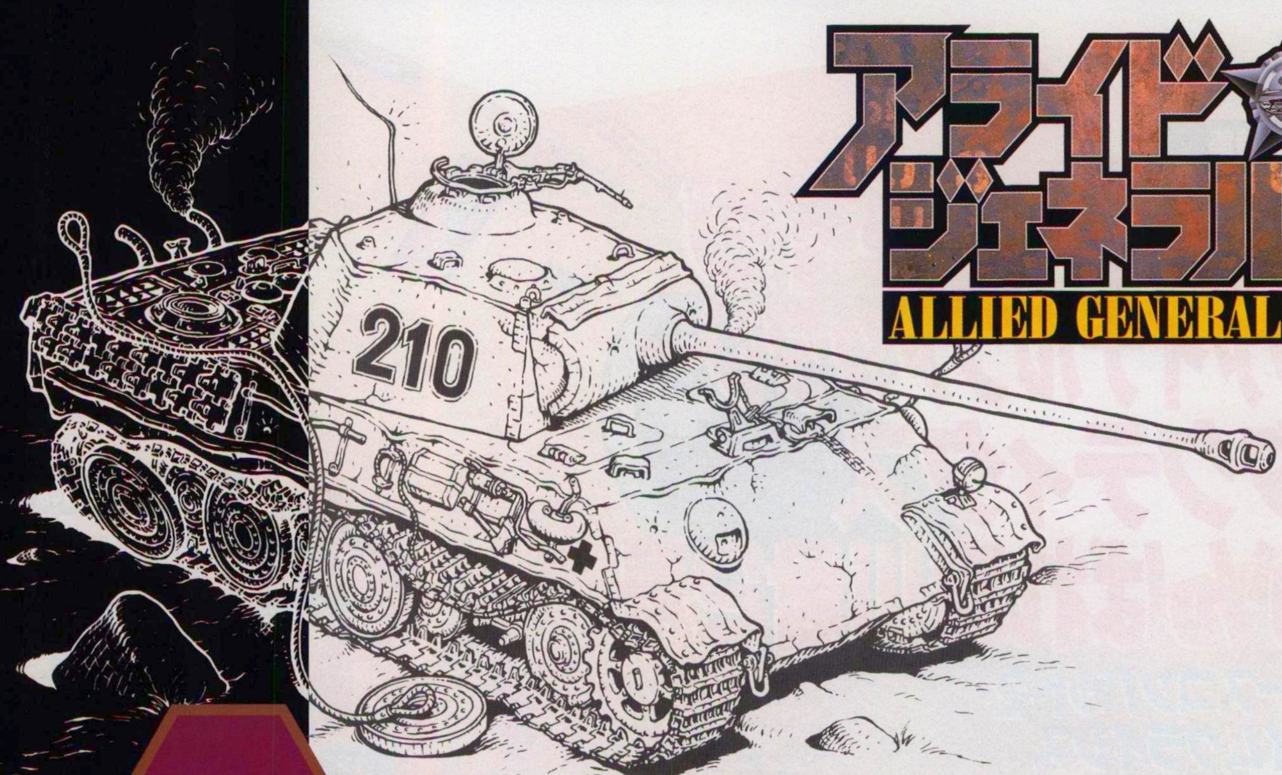
スペシャル攻略付録

"PS" マークおよび "PlayStation" はソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation

再現せよ！連合国軍大進撃!!

アライドジェネラル
ALLIED GENERAL



UNIT DATA ユニットデータ付

97年6月13日 発売予定

価格5,800円（税別）







■プレイステーション■ウォーシミュレーション■1～2人用

作戦級ウォーシミュレーションの決定版

第二次世界大戦の西部戦線、東部戦線、アフリカ戦線の戦場をALLIED GENERAL（連合国軍司令官）として歴戦し、連合国軍の攻防を追体験。

シンプルかつ洗練されたゲームシステム

陸・海・空3系統18クラスに分類される豊富なユニットクラスを実現。また、2人対戦・難易度調整・日本語完全対応など初心者にもやさしいインターフェイスを実現。

パンツァー ジェネラル 好評発売中！

STRATEGIC SIMULATIONS, INC. A MINDSCAPE COMPANY

Published by XING INC. ©1997 Four Winds Software Inc. ©1997 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.

XING ENTERTAINMENT

（株）エクシング エンタテイメント事業部
〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第一ビル6F
TEL.03-5443-1636（ユーザーサポート番号）お問い合わせは月～金曜日の13:00～18:00でお願いします。

エクシング エンタテイメント ホームページ開設
http://www.dtinet.or.jp/~exingall/

Contents2

HYPER PLAYSTATION　JULY／1997

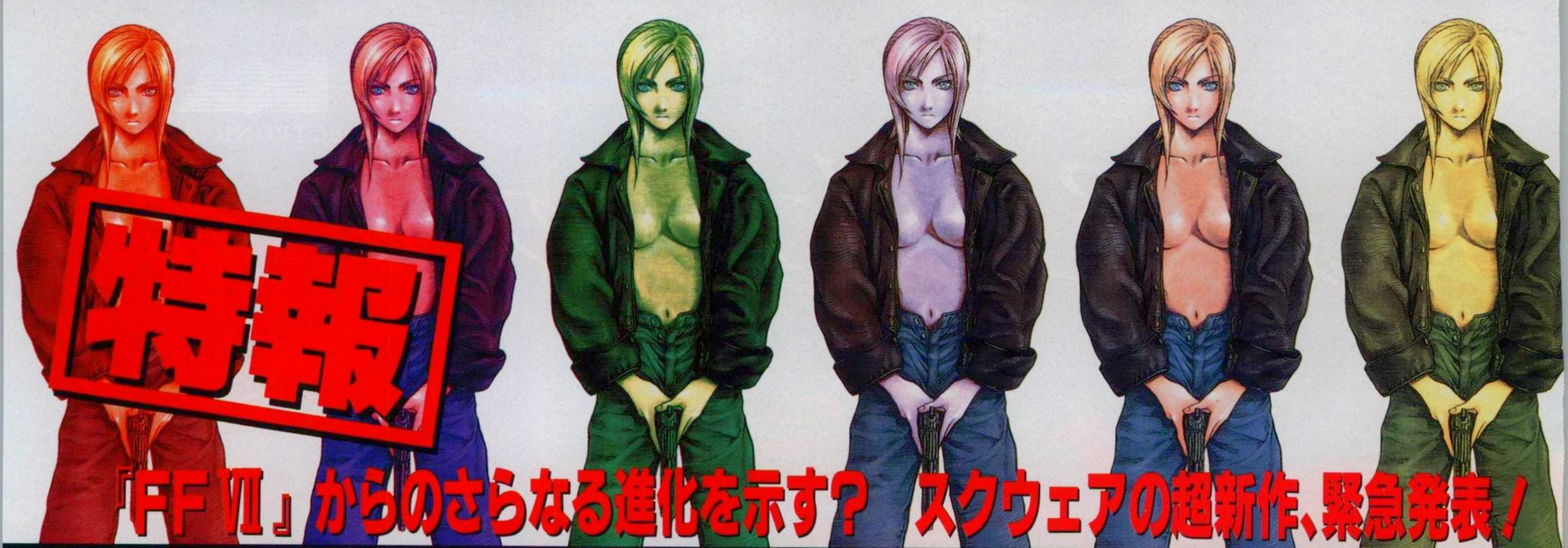


総力特集

INDEX


PlayStation TM
ドライビングシミュレーションの最高峰、
「オーバードライビン」のシリーズ最新作。
スポーツカー最新8モデルをシミュレート。エンジン特性やブレーキバランス、コクピット形態におよぶポテンシャルデータに基づき、実車のドライビング感覚を忠実に再現。スーパーマシンを操る夢が、ここに実現する。
さらに、3Dグラフィック技術の向上によって、トンネル、洞窟、街並み、海岸といった、コース描写がより精密に。さまざまな地形・環境で構成された、世界6ヶ国のコースを舞台にして、過酷なレースが展開される。
●ナレーション：古谷徹
OVER DRIVIN' II
オーバードライビンII
ドライビング
シミュレーション
7月3日発売予定
標準価格5,800円(税抜)
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1997 Electronic Arts. Need for Speed, Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Dolby and the Double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation. Calà, ITALDESIGN, and all associated logos are trademarks of ITALDESIGN S.p.A. Image of the Calà ©1997 ITALDESIGN S.p.A. All rights reserved. FORD, FORD GT90, and all associated logo trademarks used under license from Ford Motor Company. ISDERA, Commendatore 112i, and all associated logos are trademarks of ISDERA. Image of the Commendatore 112i ©1997 ISDERA. All rights reserved. The word "Jaguar", the leaping cat device, and the characters "XJ220" are trademarks of JAGUAR CARS LTD, ENGLAND and are used under license. Image of XJ220 ©1997 JAGUAR CARS LTD, ENGLAND. All rights reserved. Lotus, Lotus Esprit V8, and Lotus GT1, and all associated logos are trademarks of Group Lotus Limited. McLaren, McLaren F1, and all associated logos are trademarks of McLaren Cars N.V. Ferrari, Ferrari F50, all associated logos and the Ferrari F50 distinctive design are trademarks of Ferrari S.p.A.


ELECTRONIC ARTS™
時速350kmの伝説
NEW
8 Licensed Supercars
modeled to exact specs
• McLaren F1™
• Ferrari F50™
• Lotus GT1™
• Italdesign™ Calà™
• Isdera™ Commendatore 112i™
• Jaguar XJ220
• Ford GT90
• Lotus Esprit V8™
McLaren
Ferrari
LOTUS
isdera
ITALDESIGN
JAGUAR
Ford
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社 〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F
製品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係 TEL.03-5436-6400(受付時間11:00〜17:00／月〜金・祝日休)
■掲載のソフト画面は、開発中のものです。■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。
■本広告に記載された社名及び製品名は、各社の商標および登録商標です。
インターネット EAVホームページ
ゲームの最新情報はもちろん、楽しい話題で満載のEAVホームページ。下のアドレスまで是非遊びにきてください。
http://www.ea.com/eav/



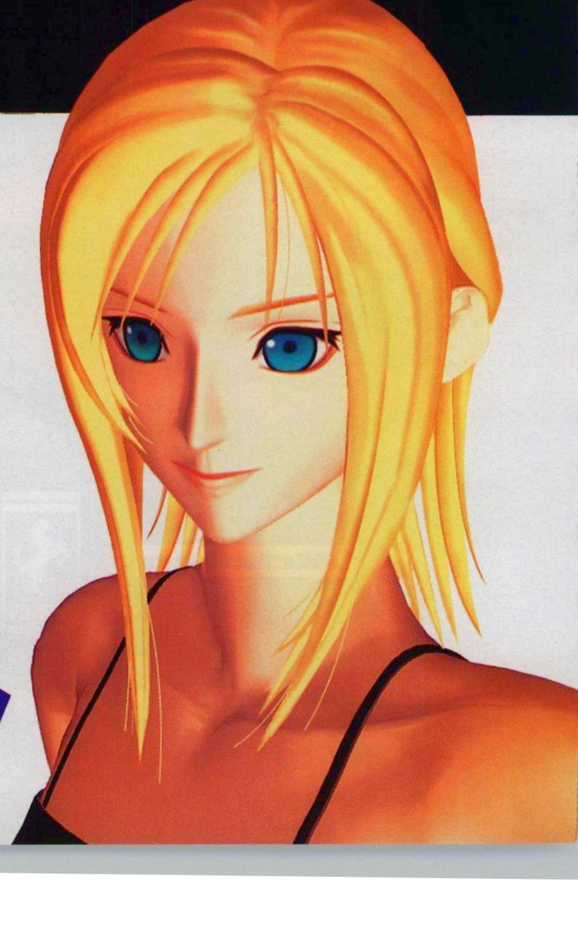
特報

『FF Ⅶ』からのさらなる進化を示す？ スクウェアの超新作、緊急発表！

[parasite eve] パラサイト イヴ™

発売後4カ月が経過した今もなお、様々な報道や論評が絶えず、熱気の冷めやらない『FF Ⅶ』。しかし同作品をリリースした当のメインスタッフは、すでに次なるステップに向け、新たなる胎動を始めた。『FF Ⅷ』の開発？いや、そう考えるのは早計に過ぎる。彼らはLAの地にてスクウェアUSAのCGアーティストとチームを編成し『FF』とは異なる領域へチャレンジしようとしているのだ。

- ●アドベンチャー・ホラーRPG
- ●スクウェア　●'97年末発売予定
- ●価格未定　●メモリーカード容量未定



ただひとり"イヴ"に立ち向かうAYA BREAの命運は……！

©スクウェア　原作　瀬名秀明（『パラサイト・イヴ』角川ホラー文庫刊）　キャラクターイラスト　野村哲也　※画面写真はすべて開発中のものです





PROLOGUE

LAスタジオで日米の最強クリエイターたちが奏でる協奏曲は題して『パラサイト・イヴ』。和製クーンツの異名をとる瀬名秀明氏による著作と同一のタイトルを呼称しているが、ゲームのストーリーは全くの新作、全くのオリジナルだ。さっそく、このアドベンチャー・ホラーRPGの冒頭のあらすじを紹介することにしよう。

＊

1997年、ニューヨーク市マンハッタン。物語は、クリスマス・イヴの夜に始まる――。

ニューヨーク市警（NYPD=New York Police Department）の新人刑事AYA BREA（アヤ・ブレア）と、そのボーイフレンドはマンハッタンにあるオペラ座でイヴの夜のデートを楽しんでいた。

しかし余暇のひとときは突然の事故により失われてしまう。いかなる事由によってか、舞台の上の役者たちが次々と発火し、劇場は混乱に満ちたのだった。悲鳴をあげ、逃げまどう観客。その様を見て、ひとり高笑いをする女優が……！　「逃げて!!」慌てふためくボーイフレンドを押しのけると、AYAは舞台へ駆け上がる。女優はAYAの目前で、顔色ひとつ変えず、とり囲んだガードマンたちをすさまじい音圧のソプラノボイスで火ダルマにしていった。「あなたはいったい!?」驚愕するAYAの問いかけに彼女は答えた。「わたしは……わたしは、イヴ」



MOVIE

「FFⅦ」とは異なるリアリスティックな描写。現実世界をCG化するには、「FFⅦ」とはまた違ったセンスが必要とされるだろう。近い将来のフルCGムービーをも予見させるこの"絵"は、RPGに何をもたらすのか。

Manhattan,New York 1997.Story begins.....

そして戦いの渦の中へ

"もしミトコンドリアによる第2の革命が、超巨大都市ニューヨークで起きたら……!?"(『パラサイト・イヴ』公式資料より)。本作で想定される、かかる危急の事態とは、人体細胞に寄生するミトコンドリアが人類に反旗を翻すというものだ。

公式資料の「第2の革命」という言葉が、小説にあった東京での事件に続くという意味なのか、それともホモ・サピエンスにとって代わる新生ミトコンドリア生物の誕生そのものを指すものかは不明だが、いずれにしろ原作との唯一の共通点である、人類とミトコンドリアの種の存亡を賭けた戦いが主題であることには違いない。

その主題の描き方にこそ、クリエイターのオピニオンが垣間見えてくる。が、それはプレイしてのお楽しみ。現状で気になるのは、モンスター化して襲いかかってくる新生ミトコンドリア生物たちとの戦いが、どのように行なわれるかということ。公式資料によれば、戦闘は『FF』シリーズより継承され、さらなるアレンジを加えた「ATBの進化形」となる。戦闘の回数は物語の展開に応じて、最小限に抑えられるのだろうか？――2本のゲージと数値以外、なんのアイコンもウインドウもないバトル・シーンには、いくつもの疑問がつきまとう。







BATTLE SCENE

HPゲージ（？）らしきものをのぞけば、「パラサイト・イヴ」の戦闘画面は伝統的なRPGのそれを想起させない。参加できる映画としてのインタラクティブ・エンタテインメントに近づくためのアイディアなのか……？

モダンホラーを演じる9頭身の登場人物たち

人の気配が絶たれた夜の都会をさまよう3人。彼らは、ミトコンドリア=イヴによる新たな創世記に立ち会うことになるのだろうか……



ニューヨーク市警17分署に所属する、配属半年の新人刑事。本編の主人公。幼少のころに母を失っており、その事故の原因を疑う気持ちが彼女を刑事にさせた。先輩かつ相棒のダニエルとは「父娘コンビ」と言われているが、なれあいの仲をさしたあだ名ではない。おとなしそうな風貌がそれとは感じさせないが、実は相当に芯が強く気丈な性分。およそ20年も先輩のダニエルと衝突することも度々ある。そんな信頼関係も含めての「コンビ」なのだ。仕事に熱中するあまり恋人をつくる気もないらしい。（事件の際のボーイフレンドとは軽いつきあいのようだ）
<年齢●25歳 身長●160cm ／5.3 フィート 体重●48kg>

Aya Brea
（アヤ・ブレア）



Daniel "Bo" Dollis
（ダニエル・Bo・ドリス）

ニューヨーク市警17分署所属。この道20年のキャリアを持つベテラン刑事——という経歴が、彼のすべてを表わしている。〝バディもの（例えば『リーサル・ウェポン』）の相棒役〟を全うする彼のたくましさは、AYAにとって支えとなるだろう。ダニエルは先輩であり、相棒であり、また父親のような存在だ。生涯現場主義の彼は、通常の出世コースとは無縁の道を行くが、それゆえに気力は全く衰えをみせない。猛烈な仕事ぶりのため、妻とは数年前に離婚している。が「男の子には、手本となる父親が必要」と主張し、8歳の息子を引き取り、育てている。
<年齢●42歳 身長●180cm ／6フィート 体重●95Kg>

無人の荒れ野と化したニューヨーク

スクリーンの向こうに忍び込むRPG

現時点で公表されている画面写真を見る限り、キャラクターは極力デフォルメを排したモデリングによって表現されることになるようだ。ゲーム中、常に一定の頭身が保たれるであろう彼らの姿は、『パラサイト・イヴ』が『FFⅦ』とは異なる地点に、1歩足を踏み出したことを意味するだろう。『FFⅦ』が、ごく明快な割り切りのもとにRPGと映画の和洋折衷というスタイルを実行していたのに対して『パラサイト・イヴ』は、〝映画の中に潜り込んだRPG〟を提示しようとしているのではないだろうか？ ニューヨークという舞台を考えた場合、いくらモンスターや警官が存在しているとはいえ、そうそう通常のRPGのように頻繁に戦闘が発生するとは考えにくい。そう考えると、トータルのプレイ時間は——プレイスタイルによっては——映画とほぼ同じくらいに落ちつくという可能性もあるのではないか。



日本のとある大学の薬学部研究室に在籍する化学者。研究に没頭すると、1週間も部屋に帰らないということもしばしばだ。服装はだらしなく、髪にも寝癖がつきっぱなし（CGをごらんいただきたい）で、当然のように異性には縁がない。職務をこなすという一点においてはきわめて有能だが、それ以外のことには無頓着。しかし生活をいっさい省みないからといって彼をただの専門バカと断じてしまう必要はない。数年前に発生したある事件を契機にミトコンドリアの研究を専門に行なっている彼は、今回の事件解決の鍵を握っているかもしれないのだ。
<年齢●35歳 身長●170cm ／5.6 フィート 体重●52kg>

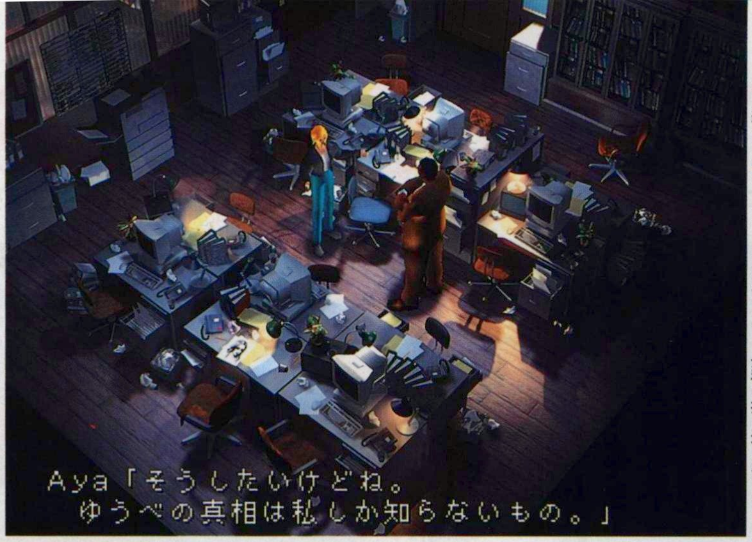
Kunihiko Maeda
（前田邦彦）

この書物がRPGの進化を促すのだろうか？

坂口博信氏以下、スクウェア及びスクウェアLAのスタッフに新たなRPGをつくらせるようインスパイアした1冊の書物、それが『パラサイト・イヴ』（角川ホラー文庫刊／定価￥800）だ。ヒトの核DNAより10倍も速く進化するミトコンドリアDNAが、それまでの共生関係を捨て、自らの意志で肉体を支配し、人類に代わる新たな種を発生させる。この目論見は「イヴ」のちょっとしたミスで水泡に帰すのだが、ヒトが自らのうちにある遺伝子に乗っ取られるという大胆な筋書きはセンセーショナルだ。RPGの突然変異はイヴがもたらすのかもしれない。



戦闘時以外のゲーム画面は、ここに掲げたようになるだろう。『FFⅦ』と同様の2Dプリレンダーマップを採用、緻密な背景の中でリアルタイムにキャラクターを移動させている。これにより、ムービーとゲーム画面の差異も少なく感じられるはずだ。公式資料には「マンハッタン島およびその近郊に実在する数々のロケーションをもとにダンジョン化された各ステージ」という記述があり、もしかすると『FFⅦ』のようにフィールドを移動するのではなく、様々な視点を駆使して表現される3Dダンジョンの間を移動していく方式のゲームなのかもしれない。



◀斜めに俯瞰した室内のシーン。17分署か？ 冒頭の事件の翌日、その件についてどう対処するかAYAとダニエルが相談しているようだ。紙クズのひとつひとつに至るまで、丹精に描き込まれている。

2Dプリレンダーマップを歩く ポリゴナイズされたキャラクター

プレイヤーの操る新人刑事は 細密な背景のなかを駆け抜けていく





◀▲「観客はどこへ」「警官以外、人っ子ひとりいやしねぇ」——事件以後、ニューヨークからは人間が忽然と姿を消してしまったようだ。AYAはダニエル、前田と協力して解決に当たっていくのか。

クリスマス・イヴの晩に何が起こったか

ひとりの女優の体を宿主として登場した、意志を持つミトコンドリア＝イヴ。彼女が宿主の出演する舞台で叛乱を起こしたのは、12月24日のことだった。ここには、なんらかの符号が隠されているのだろうか。ともあれ、その日を境にニューヨークの街はゴーストタウンに一変する。警官を除く普通の市民は、忽然と姿を消してしまった——。現在の情報で推測できる物語の展開はここまでだ。ムービーに戦闘機が発進する場面があることから、軍隊の出動も当然予想されるが、AYAたちが戦わなければならないところを見ると、的外れな行動をとるか、全く役に立たないかのどちらかだろう。おそらくイヴ本体を絶たないことには、勝利はないはずだ。

そしてこの3人だけが残った——!?

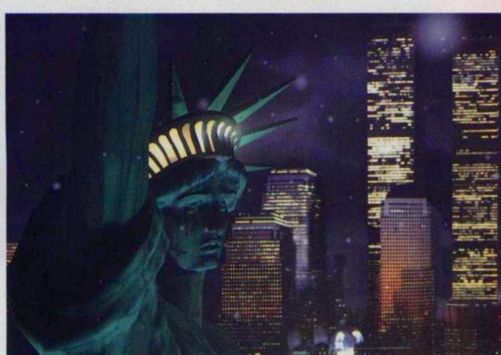
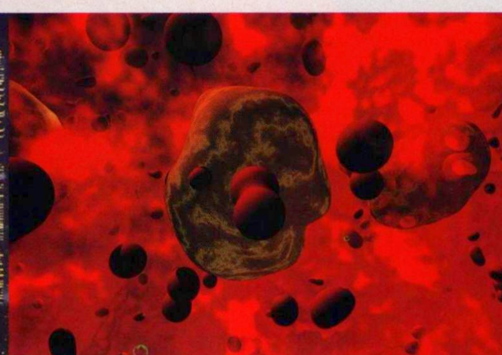
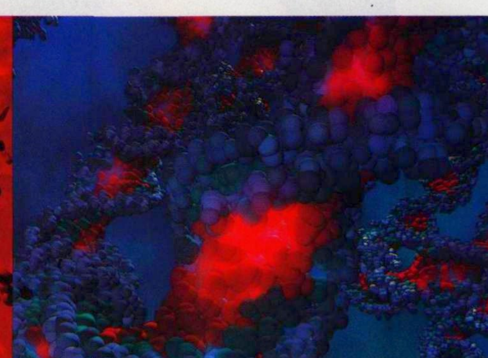


▲博物館にディスプレイされた恐竜の化石。おそらくこの化石がモンスターとなって襲いかかってくるのだろう。雪が舞い散る中、血の涙を流す自由の女神も気にかかる。なんの兆候を表わしているというのか。

フル・アニメーションするCGムービーは、すべてLAスタジオのCGチームによって制作されたもの。5人のスーパーバイザーと約40人のCGアーティストによって5つのチームが編成され、ムービーとマップ（ゲーム画面）の制作に取り組んでいる。また要所にはムービーとマップをダイレクトにつなぐシームレスムービーを使用しており、『FFⅦ』のようにノンストップな展開を楽しめることだろう。

スクウェアUSA／LAスタジオの 創造するビジュアル・マジック

プレイステーションの限界に挑戦する デジタル・アーティスト集団のワークの結実

FINAL FANTASY Ⅶ meets

スクウェアのゲームをクリエイトする力と、ハリウッドのデジタル映像技術の融合を目指すスクウェアUSA LAスタジオ。



プロジェクトの始動にあたり、スクウェアUSAではひとつのメイン・コンセプトを掲げている。
『FFⅦ』×『Hollywood Digital Arts』
＝『Parasite EVE』

『パラサイト・イヴ』は、『FFⅦ』のメインスタッフと、ハリウッド出身のデジタル・アーティストがLAスタジオで一堂に会し、より先進的なRPGをつくろうというビッグな試みによる作品だ。物語を伝え

STAFF LIST

Exective Producer 制作総指揮

坂口博信（Hironobu Sakaguchi）

最高のネームバリューを誇るRPG『ファイナルファンタジー』シリーズの生みの親であり、シリーズ全作のプロデュースを手がける。第一世代のゲームクリエイターとして高名な氏は、このプロジェクトにおいてはシナリオの監修をはじめ、企画・プロデュースすべてにかかわり、実作業においてもかなりの労力を費やしているようだ。キーマンとして機能し、鬼才ぶりをいかんなく発揮する。

Director 監督

スティーヴ・グレイ（Steve Grey）

エレクトロニック・アーツ社を辞した後、デジタル・ドメイン社で『アポロ13』『インタビュー・ウィズ・ヴァンパイア』『トゥルー・ライズ』などの作品で、CGによるビジュアル・エフェクトチームのチーフを歴任。『パラサイト・イヴ』では、監督としてプロジェクト全体の指揮をとる。作品の要となるCGムービーのすばらしさは、彼のもたらした有形無形の功績が非常に大きい。

Art Director 美術監督

ダーネル・ウィリアムス（Darnell Williams）

CGによるキャラクター・アニメーションの第一人者。映画『キャスパー』、そしてユニバーサル・スタジオのアトラクションである"バーチャル・パペット"のリアルタイム・モーションキャプチャーの技術が、彼の実力を裏づける。『パラサイト・イヴ』ではキャラクター、モンスター、マップなど各種のデザインすべて、CGムービーの設定についてアートディレクターを務めている。

Scenario/Game Design 脚本・企画

時田貴司（Takashi Tokita）

『ファイナルファンタジーⅣ』（.／）『ライブ・ア・ライブ』『クロノ・トリガー』など、スクウェアのその都度のターニング・ポイントに立つRPGでディレクターを務めた後、『FFⅦ』でイベントデザインを担当する。

『パラサイト・イヴ』では完全オリジナルシナリオを書き上げたほか、企画、イベント演出をも手がけている。プロジェクトの頭脳として、欠かせない存在だ。

Battle Design バトルデザイン

前川嘉彦（Yoshihiko Maekawa）

『ファイナルファンタジーⅥ』の開発に参画し、その後『スーパーマリオRPG』のディレクターに抜擢される。システム的にも冒険の多い、次世代を匂わせたこの作品で培った経験を最大限にいかして『パラサイト・イヴ』のプレイの大半を占める、新バトル・システムの構築を一手に引き受けている。スクウェア伝統のATBをさらに進化させたというこのシステムの正体、早く知りたいものだ。

Character Design キャラクターデザイン

野村哲也（Tetsuya Nomura）

『ファイナルファンタジーⅤ』より、同シリーズの開発に携わる。『FFⅦ』ではそれまでで最も彼のパーソナリティが発揮され、キャラクターおよびモンスターデザインのほか、シナリオ制作にも関与し、幅広く活躍する。『パラサイト・イヴ』ではメインキャラクターのデザインおよびイラストレーションを担当。『FFⅦ』とはまた違ったヒロイン像を甘受することができるだろう。

CG Supervisors CGスーパーバイザー

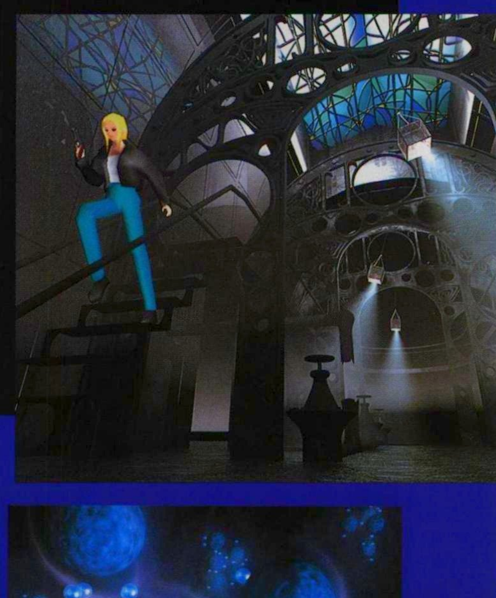
ピーター・ワーナー（Peter Warner）
リサ・フォスター（Lisa Foster）

LAスタジオには5つのCGチームが存在するが、それぞれのチームでは5人のスーパーバイザーがリーダーを務めている。ピーターは『ダイ・ハード3』のアニメーター／テクニカルディレクターであり、リサも『クリフ・ハンガー』『バーチュオシティ』に参加した経緯を持つ。

Music 音楽

下村陽子（Yoko Shimomura）

『ライブ・ア・ライブ』『フロント・ミッション』『スーパーマリオRPG』の音楽を担当、最近では『トバルNo.1』にも楽曲を提供している。スクウェアUSAでは彼女以外のサウンドスタッフはすべてアメリカ人。その影響を受け開花した独自のスタイルにより『パラサイト・イヴ』の楽曲を制作。演出効果上、音楽の果たす役割は重い。サウンドとムービー、そしてシナリオの融合が見ものだ。



ムービーとゲームの"つなぎ"

『パラサイト・イヴ』では、CGムービーと通常のゲーム画面のつなぎがない。シームレスムービーという方式が採用している『FFⅦ』にもあった技術だが、ゲーム画面と背景が同一のムービーと考えるとわかりやすいだろう。シームレスムービーからゲームマップに移行すると、キャラクターがムービーの中を歩いているかのような感覚にとらわれる効果を得ることができる。



HOLLY WOOD?

彼らの記念すべきプレイステーション用ソフト第１弾、それが『パラサイト・イヴ』だ。

るCGムービーと、インタラクティブな楽しみを得るためのゲームマップをスムーズに関連させること。この『FFⅦ』から続くテーマを、『FFⅦ』とはまた違った形で結実させていこうと、スクウェアUSAは企んでいるようだ。思えば昨年、スクウェアLA(現在スクウェアUSA／LAスタジオ)が設立されたときにスティーヴ・グレイ氏はこんなことを言っていた。「今は『聖剣伝説』などのゲームをプレイし、それらのゲームからリアルタイムのインタラクションということを学んでいます。私はゲームの中に、非常に短い時間の“プレイバック”を挿入しようと考えている。この“プレイバック”の長さがどの程度なら、インタラクティブ性を保ちつつやっている人が飽きないのかが課題です。いわゆる“ムービー”の長さでは飽きてしまう。“ムービー”と感じさせない長さの映像が“プレイバック”なのです」

この手法は『FFⅦ』のシームレスムービーに該当するものなのだろう。スクウェアUSAが制作する『パラサイト・イヴ』では、このシームレスムービーにさらに磨きがかけられるに違いない。

プレイステーションの性能は、まだまだ引き出しきれていないはずだ。より高級な言語に挑めば、どんなにかすごいものが実現できるのではないだろうか。映像やプログラミングのクオリティだけでなく、日米のセンスの融合という点にも興味が注がれる。キャラクターデザインは野村哲也氏。クラウド、セフィロス、ティファ、エアリスといった美男美女を創造したあの人だ。氏の絵柄はややリアルなタッチに推移し、フォトリアリスティックなムービー、マップと重ね合わさろうとしている。そこに新しいビジュアル・イメージが生まれてくるはずだ。



Chocobo de Battle

スクウェアは以前、世界的なCGの研究会であるシーグラフに『FFⅦ』のバトルの基となったゲームを出展したことがあるが、今夏に開催されるシーグラフ'97では、チョコボのアクションゲームを出展することとなった。タイトルは上記のとおりで、3D空間での自然現象のシミュレーション、モーションブレンディング(動画の中割の自動生成)、センソリーデザイン(ハイエンド映像とインターフェイスが人間に与える情感表現）などの研究にあてられた作品だ。





2002年に向けて新たな前線基地が生まれた

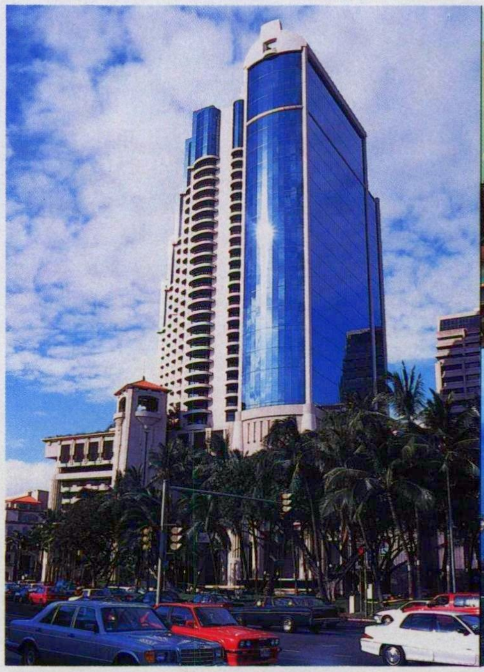
スクウェアUSA、ホノルルスタジオ設立

アメリカに於けるスクウェア第2の拠点、ホノルルスタジオ。ここにはゲームの未来像がある。

日本とアメリカ本土の中間点にゲームの未来は発生する

昨年の末以来降雨が多く、低い気温が続くハワイ(それでも節水が叫ばれるくらい水不足)。ＬＡと東京のちょうど中間点に位置するこの地に会社をつくったのには訳がある。日本人スタッフがＬＡに滞在すると環境の違いからストレスがたまりやすく、よって、より過ごしやすい環境を用意する必要があったこと。そして、ＬＡと東京との時差。例えば東京で昼間に決定したことをＬＡに伝えて討議しようとしても、ＬＡは仕事を終えて飲みに行こうかとでもいうような時間帯。打ち合わせに集中できず、接触を図りづらいという事情が、スクウェアUSA／ホノルルスタジオを誕生させたのだ。もっとも、当然のことながらＬＡと東京の仕事がなくなったわけではない。あくまでもホノルルは、独自のラインで異なるタイトルを開発していくために存在している。

ホノルルスタジオの開設に伴い、スクウェアＬＡもスクウェアUSA／LAスタジオと改称して活動を続けることになった。スクウェアの持つふたつの海外拠点が、誰も見たことのないゲームを生み出す。









ホノルルスタジオの"アクション・プラン"？ 2年後、そして5年後の結実

『FFⅨ』(仮称)そしてフルCG映画 第2段階を迎えるスクウェアのゲーム革新

ホノルルスタジオが制作するのは、ひとつは仮に『FFⅨ』とでも呼ぶべきRPG、いまひとつはフルCGによる映画だ。映画とRPG、2本のラインを動かしていくわけだが、これらはやがてひとつに統合され、プレイステーションよりも上位の性能を持つ"次世代機"で、全く新しいかたちのインタラクティビティをもったエンタテインメントを提示するだろう。

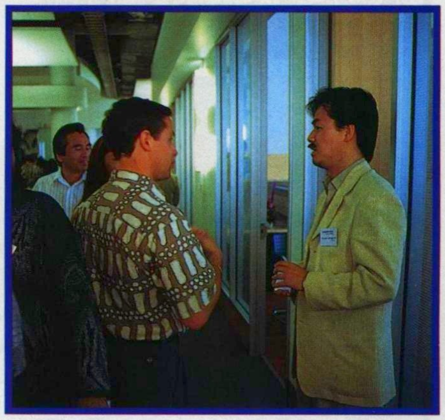
スクウェアでは『FFⅨ』(仮称)とフルCG映画の完成を1999年、そしてその3年後に両者の成果をブレンドしたニュー・タイトルが完成すると見込んでいる。足掛け5年にならんとする道のりのために、もちろん設備もそれなりのものが用意されている。CGデザイナー個人のブースにはOCTANEというワークステーションがあり、サーバルームにはONYX2とORIGIN2000、大容量ディスク、バックアップ用のデジタルビデオがある。将来の拡張を見越し、光ファイバーケーブルも2対敷設されている(端末やソフトに関しては売価が安くなった時点で最新のものに切り替えるという方針をとっており、いたずらに予算を消費しているわけではない)。

ホノルルスタジオは制作母体として機能するが、クローズドに開発を進めるわけではなく、東京及びLAのスクウェアと連携をとり、相互に仕事を進めていくことになるだろう。現に『FFⅦ』のムービーの一部はLAで制作されている。『Ⅶ』と『Ⅸ』の話が出たところで『Ⅷ』の存在も気にかかるが、もしそのタイトルの続編がつくられるとすれば、それは東京のスクウェアで制作されるはずだ。3カ所の開発スタジオがそれぞれのタイトルに関して責任を持ち、ただし相互に協力して補っていく。それが、今後数年間のスクウェアの制作体制なのだろう。

スクウェアUSAの2タイトルも 未来につながる壮大な実験なのか

現地では『パラサイト・イヴ』(以下PE)そして『Chocobo de battle』(以下CB)に関しての発表も行なわれた。その会見で明らかになった新しい要素について、簡潔に述べていこう。PEのバトル・システムは『FF』シリーズのATBを基本に、よりリアルタイムな感覚を強くした設計となる。アクションではないわけだ。会見の際にはPEの映像を見ることができたが、バトルの詳細を伺い知ることはできなかった。システムの正体は、続報を待たなければならないだろう。その他のフィールドの画面、そしてムービーは前のページに掲載されているものに新作カットを加えたものが上映された。出撃したパイロットが発火する場面などのクオリティは高く、そのままの画質でプレイステーションに落とすことはできないにしても、「映画の中に入っていく感覚」が味わえるだろうことは期待できる。

CBはシーグラフ'97に出展されるゲーム作品。当初は純粋にCGの実験としての制作を予定していたが「ゲームにしたほうが面白いだろう」と、アクションゲームとして発表されることになった。ゲームデザインは『ラストブロンクス』にも関わった、赤田義郎氏が担当。「ONIX2をプレイステーションの代わりに見立て」デザインする。操作にはプレイステーション用のアナログコントローラーを使用するそうだ。もしも今年のシーグラフを訪れたなら、5年後にあるべき、信じがたいグラフィックのビデオゲームを見ることができるはずだ。



▲スタジオ開きの当日はゲストが多数訪問、坂口氏(写真右端)も接客に追われて(もちろん英語)大忙し。『フロントミッション』の横山宏氏、SCEAの広報・ハウス氏の姿も見られた。



(1)サーバールーム。SGI(シリコングラフィックス社)のグラフィックスコンピュータ「ONYX2」、同社の並列コンピュータ「ORIGIN2000」、1テラ(／)バイトの記憶容量を持つマクストラット社のディスクサーバー「Gen5s XLE」、1台あたり40ギガバイト／時の書き込み能力を持つサバネティクス社のテープバックアップドライブ「CY9000LP」といったハードを装備。計算・描画の高速処理、大量のデータの格納という、ゲーム中のムービー及びフルCG映画に必要とされる機能を備えている(2)ディスクサーバー。なぜシンクパッドがハメ込まれているのか、筆者の知識不足で不明(3)サーバールームの隅にあった1台の端末にケーブルが伸びていた。何を操作するのだろうか(4)これはサーバルームではなく、CGデザイナー個人のブース。ひとりにつき1台、OCTANEが配備されている(5)ハワイ州知事のカエタノ氏もお見えになっていた。地元市民もスクウェアには関心があるようで(子供の間ではヒーローだから)、無愛想なレンタルビデオ屋のオヤジも、応対している日本人の正体がスクウェアの社員と知れると途端に扱いが変わったという情報もある(6)サーバールーム。これがおそらくバックアップ用のデジタルテープだろう(7)ケーブルを天井下の鉄板に集めているので、床がきれいに保たれる。合理的だ(8)坂口博信氏。我々報道陣を引率して社内の機能について説明、会見でもしゃべりっぱなし、スタジオ開きの際には接客と大変だった様子。お疲れさまでした(9)時田貴司氏。アメリカにはよくフィットしているようだ(10)前川嘉彦氏。バトルシステムの正体を早く明かしてほしい(11)スティーヴ・グレイ氏。この1年でスタン・ハンセン＋ジョニー・ロットン化したようだ(12)ダーネル・ウィリアムス氏。終始陽気だった(13)野村哲也氏。日米の往復で少々疲れ気味か(14)『パラサイト・イヴ』(以下PE)スタッフ全員集合(15)モーションキャプチャー用のスタジオ。広さに違わず、精度も高いようだ(16)ポール・アッシュダウン氏。『Chocobo de battle』(以下CB)の開発に参加(17)ロン・サバティーノ氏。同じくCBの開発に参加(18)CBスタッフ全員集合(19)モーションキャプチャー室のコントロール・デスク。その場でキャプチャーした"点"を見ながら作業するというわけだ(20)菊池豪氏。『FFⅦ』でキャラクター・アニメーションを担当、CBではCGデザイナー(21)赤田義郎氏。CBではゲームデザイナー。クリエイターとエンジニアの間をとってゲームにしていく仕事だ(22)食堂。半ば趣味的につくられたらしい(23〜29)PEのCGスーパーバイザーたち。CGデザイナーを統括する重要な立場だが、みな「ゲームの仕事はやりがいがある」を連発していた。

時間の流れが入り組む序盤のストーリー紹介

1 プロローグ:王女オヴェリア誘拐事件

……とある教会にて

教会で祈りを捧げるひとりの少女。彼女が、イヴァリース王国の王女オヴェリアである。彼女はなぜここにいるのか？　これからどこへ向かおうとしているのか？　その答えを知るにはもう少し時間が必要だ。オープニングムービーに登場する騎士たちは、今教会の外に到着しようとしている。その目的は、オヴェリアの誘拐。そして、彼女の護衛隊の傭兵の中に、ラムザの姿があった。



◀シモン先生と呼ばれる神父。ここは、ルザリアの王族ゆかりの教会なのかもしれない。ふたりの会話からは、深い師弟の絆のようなものを感じる。



◀護衛隊の兵士たちは、何やら急いでいるようだ。ふたつの獅子軍団が一触即発の危機をはらんだ危うい時代であった。

▶教会の外には、オヴェリアをねらう敵が待ちかまえている。





◀この時期のラムザは、北天騎士団を抜け、金で戦場におもむく傭兵となっていた。

プレイヤーをゲームに引き込む時間の流れを利用した巧みな演出

オープニングムービーで森を駆け抜ける騎士の一団。やがて彼らがたどり着く、古びた教会。そして、唐突に王女オヴェリア誘拐事件は幕を上げる。確かにゲームは始まる。しかし、プレイヤーはおそらく事態を飲み込めてはいないだろう。何が起こったのか？　ラムザとオヴェリアの関係は？　ガフガリオンとは何者？　そしてディリータはいったい……。やがてフェイドアウトした画面に映し出されるのは、50年戦争終結後より間もないガリランド士官アカデミー。そこにはラムザとディリータがいた。

雨の中で繰り広げられるインパクトのあるバトルシーンから一転して、まだ少しばかりの平和に包まれている1年前のガリオンヌへ。巧みに計算された演出によって、プレイヤーは真実の獅子戦争へと引き込まれていくことになるのだ。

オヴェリアを巡る攻防

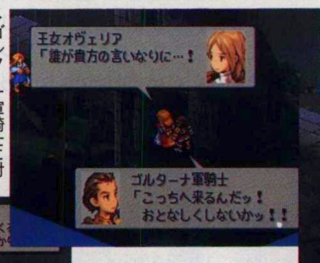
オヴェリアを誘拐しようとする謎の一団との死闘。傭兵たちの力でなんとか敵を退けたものの、ひとりの剣士がオヴェリアを連れ去ってしまう。その剣士はディリータだった。これから後、ディリータは国王に上りつめるが、オヴェリアの行方は闇に消える。



▶オヴェリアをさらいに来た敵を迎え撃つ護衛隊の剣士たち。外は、激しく降りしきる雨であった。



◀剣士ガフガリオンの口から、初めて〝ゴルターナ〟という言葉が出る。すでに、2匹の獅子は静かに動き始めていた。



▶ゴルターナ軍騎士に対して気丈な態度をとり続けるオヴェリアだが、騎士の力にかなうはずもなくさらわれてしまう。

▼男勝りの剣術で敵をなぎ倒した女騎士アグリアスも、オヴェリアを乗せて走り去るチョコボの足にはかなわなかった。





▲一瞬の隙を突いて、オヴェリアを連れて逃げ去る騎士。ラムザは、それがディリータであると確信するのだった。

発売直前！『FFT』情報総まとめ大特集!!

発売が目前に迫った『FFT』。もうひとつのファイナルファンタジーというよりも、もはや完全にシリーズからひとり立ちし、独自のゲーム世界を味合わせてくれそうな期待の大作だ。今月はこれまでお届けしてきた情報の総ざらい大特集をお送りする。

●4DバトルRPG
●スクウェア　●6月20日発売予定
●予価¥6,800　●メモリーカード容量①



FINAL FANTASY TACTICS™

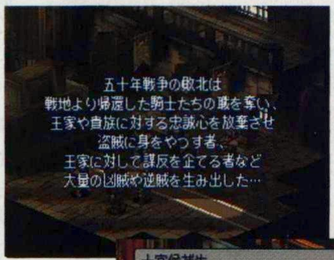
ファイナル ファンタジー タクティクス

©1997 スクウェア

2 50年戦争終結直後:名門ガリランド士官アカデミー

士官アカデミーにて

オヴェリア誘拐のプロローグステージが終了すると、物語は事件の1年前まで遡ることになる。場所はガリオンヌの都市、ガリランドにある士官アカデミー。そこにいるのは、名門ベオルブ家の息子ラムザ、その親友ディリータを中心とする見習い戦士の学生たちであった。その日、彼らが憧れの北天騎士団に召集をかけられたのには訳があった。50年戦争終結以来、国中にはびこる〝骸旅団〟と名のる盗賊集団に、北天騎士団はほとほと手を焼いていたのである。たび重なる討伐によってだいぶ数は減ってきたものの、決して油断はできない。そして、情報によると、今回の討伐作戦で逃げ延びた盗賊たちがここガリランドに向かっているという。次の作戦任務のために人手の足りない北天騎士団の命により、ラムザたち士官アカデミーの見習い兵士たちは、盗賊たちを迎え撃つことになるのだった。



◀時間は遡り、オヴェリア誘拐事件より1年前のガリランドへ。50年戦争終結直後のイヴァリース全土の様子、〝骸旅団〟台頭の流れなどが語られる。



▶この時期のイヴァリースは、どこへ行っても〝骸旅団〟の噂で持ちきりだった。士官アカデミーの見習い兵士たちも、そうした話題には興味津々だ。



◀一堂に集められた士官候補生たちは、これからいったい何が起こるのか不安を隠せない。そして、ラムザとディリータの姿もまた、その中に見ることができる。



▶見習い兵士たちに与えられた任務は、ガリオンヌに潜入した盗賊たちの一掃であった。かつては名の知れた義勇軍〝骸旅団〟も、今では夜盗の集団にすぎない。

見習い戦士たちの初陣

ガリランドの街に盗賊たちが潜入してきたという報告を受け、ラムザたち見習い兵士たちは立ち上がった。まだまだひとりで敵に立ち向かう力はないとはいえ、なんとか人々の力になりたいという気持ちと、何ものにも屈しないというベオルブ家の誇りを胸に、ラムザは盗賊たちに向かっていく。本来は貴族階級の出身ではないディリータもまた、不屈の心でラムザと行動を共にする。

50年戦争のおり、敵国オルダリーアと戦うために結成された義勇軍が前身であり、勇気あるものたちの集まりであった〝骸旅団〟は、戦後、貴族に反旗を翻す。敗戦という混乱の中で、明日をも見えない庶民に力を貸さない貴族たちに、彼らの怒りの刃は向けられた。しかし、いつしか残虐な盗賊集団に姿を変えてしまった〝骸旅団〟。ラムザたちの初陣の相手は、そんな過去を背負った人々である。



◀ラムザたちの初めてのバトルの勝利条件は〝すべての敵を倒せ!〟である。北天騎士団に任されたこの守備地帯を、ラムザたちは死守しなければならないのだ。



▶貴族階級に、ただならぬ敵意を示す〝骸旅団〟。そうした貴族に対する厳しい目はかつてと同様だが、その本質は単なる盗賊の集団と成り果ててしまった。



◀すべての盗賊どもを倒し終わったとき、ラムザはこう呟く。彼のこうした考え方が長所でもあり、同時に厳しくなりきれない弱さでもあるのだ。



▶初陣を勝利で飾ったラムザ。しかしそのとき、天下に名の知れ渡った勇猛果敢なる剣士、父バルバネスが、その生涯を終えた日を思い出していた。

3 ランベリーの剣士アルガスとの出会い

貴族階級に固執する剣士

ガリオンヌにやって来た〝骸旅団〟を一掃したラムザたちは、いよいよイヴァリースの世界に旅立つことになる。まずはガリオンヌの拠点、ふたりの兄が待つイグーロス城へ。その旅の途中で、ひとりの剣士と出会う。〝骸旅団〟によって部隊は彼を除いて全滅してしまったらしい。その剣士アルガスを救うと、彼もラムザたちに同行することになった。アルガスは、ランベリーの領主エルムドア侯爵に仕える見習い兵士。彼の家は50年戦争のころまでは隆盛を極めた名家だったらしいが、戦争中のある出来事がきっかけで家は没落した。今エルムドア侯爵のもとで修行を続ける彼の胸にあるのは、騎士として名を上げ、家を再興すること。そのために、時には自分勝手な行動に走ることもある。幼いころからラムザと共に暮らしてきたが、一介の馬飼いにすぎなかったディリータは、アルガスをどう思うのだろうか。



▶ラムザと仲間たちは、これから世界中を歩きまわりながら獅子戦争の真実に近づいていくことになる。その果てにはいったい、どんな真実が待つのか。



◀盗賊の集団に囲まれ、もはや絶体絶命の剣士アルガス。盗賊の会話からすると、ランベリーの領主エルムドア侯爵も何やら危険な目にあっているようだ。



◀50年戦争の最中にアルガスの家に起きた事件は、彼の祖父が原因だった。家の没落という厳しい経験が、彼の貴族偏重という考え方を増長させたのかもしれない。



▶アルガスと出会うマップでは、ふたつの勝利条件が提示される。どちらにしろクリア後にアルガスは味方になるが、2を選択した場合のほうがゲームの難度が上がる。

謎に満ちた"獅子戦争"の中を生きたキャラクターを

ラムザ





主人公。ガリランド士官アカデミーに通う騎士見習い。ベオルブ家は代々ラーグ公に仕える将軍を輩出してきた名門である。才能豊かなふたりの兄とは腹違いで、多少の引け目を感じている。16歳

ディリータ





後に"獅子戦争"を終結に導き、王位についた伝説的人物。出身はベオルブ家に仕える馬飼いだが、ラムザとは幼少のころからのつき合いで、共にガリランド士官アカデミーに学ぶ。16歳。

アルガス



ランベリーの領主、エルムドア侯爵に仕える近衛騎士隊の見習い騎士。家の再興のために、貴族階級に固執する傾向がある。16歳。



エルムドア侯爵

ランベリーの領主。"50年戦争"では、銀髪をなびかせて剣を振るったことから、「銀髪鬼」として恐れられた勇猛なる武人。35歳。





ひとりの若者の運命を変えた"獅子戦争"の人間模様

大国イヴァリース全土を巻き込んだ内乱"獅子戦争"。白獅子ラーグ公と黒獅子ゴルターナ公の間で起きた覇権争いに端を発したこの戦争は、多くの人々を巻き込み、そして傷つけた。行方のわからないオヴェリアしかり、今回初登場したランベリーの領主エルムドア侯爵もまた、そういう被害者のひとりである。伝えられている歴史によれば、この戦争を治めたのはディリータであるという。ベオルブ家に仕える馬飼いからのし上がったディリータは、戦争終結後に王位についた若き英雄王としても世に伝えられている。そして、主人公ラムザは、いかなる歴史書にもその名前さえ見ることのない、歴史の闇に葬られた存在。しかし、長らく隠されてきたある歴史書には、"獅子戦争"を治めた真の英雄は、ラムザ・ベオルブと記されてあった。これの意味するところは？　果たして真実はどこにあるのか？　"50年戦争"の英雄、騎士として最高位の「天騎士」の称号を持つバルバネス・ベオルブを長とするベオルブ家を中心として、ラムザをとり囲む多くの人々。かつてのラムザとディリータの姿を見ると、ふたりは血のつながった親、兄弟以上に、いわば血の絆より濃い絆で結ばれている印象を受ける。彼らの間に何が起こったのだろうか。多くの謎に包まれた"獅子戦争"のすべてが明らかになる日は近い。

北天騎士団の長 ベオルブ家

バルバネス



「天騎士」の称号を持つ最高位の騎士。敗戦色の濃かった"50年戦争"でも、常勝将軍として名をとどろかせた。ベオルブ家の家長。



アルマ

ラムザの妹。上のふたりの兄とは年が離れているせいか、ラムザを慕っている。ディリータの妹ティータとの仲がよい。15歳。





ダイスダーグ





ベオルブ家の長男。北天騎士団団長の座を弟ザルバッグに譲り、自身はラーグ公の軍師を務める。並外れた剣士であると同時に、魔道にも精通した魔法剣士との噂も。37歳。

ザルバッグ





ベオルブ家の次男。北天騎士団団長にして「聖騎士」の称号を持つ。"50年戦争"では、イヴァリースの守護神といわれたほどの力を持つ、常勝無敗の武人である。28歳。

ラーグ公とゴルターナ公

ガリオンヌ領主ラーグ公、ゼルテニア領主ゴルターナ公。亡き国王の跡継ぎを巡る両者の覇権争いが、"獅子戦争"と呼ばれる歴史に残る悲劇を生んだ。



一気に紹介!!

オヴェリア



国王オムドリアⅢ世が2番目の息子を亡くしたときに養女として王家に迎え入れられる。実際は前王デナムンダⅣ世の実子で、オムドリアⅢ世とは腹違いの兄妹の関係にある。3人目の王子が誕生した際に、ラーグ公のもとへ預けられることになった。15歳。

シモン



オーボンヌ修道院の院長にして、神学者の博士号を持つ。ある事件をきっかけにして、俗世間を逃れるように辺境の地で隠遁生活を送るようになった。オヴェリアの師として厳しく学問を教える一方、父親代わりとして、惜しみない愛情を注いだ。76歳。

王女オヴェリアを護衛する歴戦の戦士たち

ガフガリオン



王女オヴェリアの、成都イグーロスへの道行きを護衛するために雇われた傭兵。〝50年戦争〟では東天騎士団の分隊長として活躍したが、勝利のためには手段を選ばない残忍な戦い方をしたことから、終戦後に東天騎士団を追放された。剣さばきの腕は確かで、傭兵部隊の中ではいちばん頼りになる存在である。52歳。

アグリアス



アストカーシャ王家直属の近衛騎士団に所属する女性騎士。オムドリアⅢ世の死去後、ラーグ公とゴルターナ公の間の緊張感が高まったことに危機感を覚えた元老院によって、護衛隊として修道院に派遣されてきた。忠誠心と正義感がとても強く、辺境の地で暮らさねばならないオヴェリアに心から同情している。20歳。

続々登場するオリジナル・ジョブのキャラクター

ジョブチェンジでなれない オリジナル・ジョブ・ユニット

ここで紹介するふたりのキャラクターは、最初から特別なジョブについているユニットである。ふたりがいつ、いかなる状況でラムザの仲間になるのかはまだわからないが、非常に強力なアビリティを持ったジョブであることだけは確かだ。

機工士 ムスタディオ



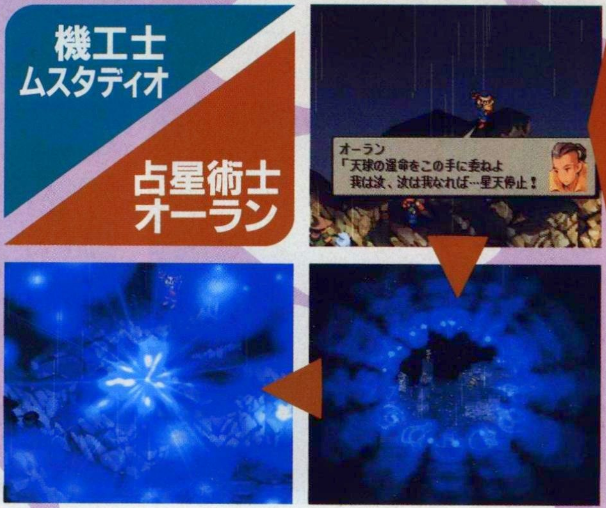
剣と魔法を使って戦う騎士の世界にあって〝銃〟と呼ばれる特殊な武器を使いこなすユニット。アビリティの〝ねらう〟はねらった箇所を正確に撃ち抜く正確さを持つ。

足をねらう



占星術士 オーラン

星天停止





星の動きを読むだけではなく、この占星術士は、星々の動きまでをも司るようだ。アビリティ〝占星術〟は、守護星座を停止させ、敵全員の動きを封じる。

ジョブ&アビリティ総ざらい!!

見習い戦士



装備可能武器	短刀・剣
コマンド	基本技

石を投げたり、簡単な手当てを行なう。すべてのジョブの基本形。

アビリティ	
投石	石を投げる
手当て	そばにいる味方のステータス異常を回復
装備変更	バトル中でも装備の変更が可能

アイテム士



装備可能武器	短刀
コマンド	アイテム

ポーションなど、様々なアイテムが使える。

アビリティ	
アイテム投げ	離れた味方にアイテムを使える
オートポーション	ダメージを受けたら自動的にポーションを使う

ナイト



装備可能武器	剣・騎士剣
コマンド	戦技

武器や防具を破壊したり、能力にもダメージを与える。

アビリティ	
アーマーブレイク	胴体につけている防具を破壊する
スピードブレイク	素早さにダメージを与える
重装備可能	兜・鎧が装備できる

弓使い



装備可能武器	弓・自動弓
コマンド	チャージ

力を溜めて攻撃力を高める。何段階かまで溜めることができる。

アビリティ	
チャージ12	チャージ技のひとつ(数字が大きいほど威力大)
矢かわし	弓系攻撃を完全に回避する
自動弓装備	自動弓が装備できる

モンク

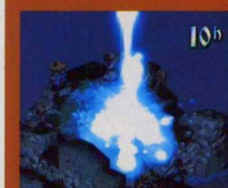


装備可能武器	素手
コマンド	拳術

様々な拳術を使いこなす。

アビリティ	
連続拳	立て続けに何発も拳を入れる
カウンター	物理攻撃を受けると自動的に反撃する
格闘	素手の攻撃力が倍になる

白魔道士

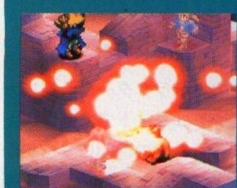


装備可能武器	杖
コマンド	白魔法

様々な白魔法を使いこなす。

アビリティ	
ホーリー	聖なる光を集中させ大ダメージを与える
リジェネーター	リジェネ状態にしておく

黒魔道士



装備可能武器	ロッド
コマンド	黒魔法

様々な黒魔法を使いこなす。

アビリティ	
フレア	高熱放射による最強の黒魔法
魔法返し	受けた魔法を、持っていなくても同じ魔法で打ち返す

時魔道士



装備可能武器	杖
コマンド	時魔法

様々な時魔法を使いこなす。

アビリティ	
メテオ	巨大な隕石を戦場に落とし、大ダメージを与える

シーフ



装備可能武器	短刀
コマンド	盗む

お金から武器防具、ハートから経験値までなんでも盗む。

アビリティ	
経験値盗む	敵の経験値を吸収する
ギルガメの心	受けたダメージ分をお金としていただく

陰陽士



装備可能武器	杖・ロッド・辞書
コマンド	陰陽術

式神を操り、敵のステータスを変化させる。

アビリティ	
命吸唱	相手のHPを吸収
狐鶏鼠	相手のブレイブポイントを下げる
乱心唱	相手を混乱させる

風水士



装備可能武器	剣・斧
コマンド	風水術

自分のいる地形に合った風水術を使い、ダメージを与える。

アビリティ	
落とし穴	ダメージ+ドンムーブの効果(移動できなくする)
極地地震	ダメージ+混乱
風水返し	ダメージを受けると風水攻撃で返す

竜騎士



装備可能武器	槍
コマンド	ジャンプ

縦、横どちらでもジャンプ攻撃する。

アビリティ	
槍装備可能	

自分で思ったとおりに、好きなように組み合わせられるジョブとアビリティ。ここでは『FFT』の醍醐味、全ジョブ19種類&代表的アビリティをまとめてお届けしよう!!

FINAL FANTASY TACTICS™
ファイナルファンタジータクティクス

侍



装備可能武器
刀
コマンド
引き出す
刀に眠る力を引き出し、様々な効果を与える。

アビリティ		
	村正	敵を混乱させ、さらに「死の宣告」を与える
	清盛	周囲の味方の物理・魔法両方の防御力を上げる
	両手持ち	武器を両手で持ち、倍のダメージを与える。

忍者



装備可能武器
忍刀
コマンド
投げる
武器や手裏剣、かとん玉やらいじん玉などを投げて攻撃する。

アビリティ		
	潜伏	攻撃を受けると透明になる
	二刀流	両手に武器を持ち、2回攻撃をする

算術士



装備可能武器
辞書
コマンド
算術
レベル、経験値、立っている高さを計算対象にし、条件に合ったユニットすべてに選択した魔法を使う。

アビリティ		
	素数	計算対象が素数のユニットに効果を発揮
	5	計算対象が5の倍数のユニットに効果を発揮
	あまり振り分け	HP回復のとき、MAXを越えた分をみんなで分け合う

吟遊詩人



装備可能武器
楽器
コマンド
詩う
MPを消費せず、マップ上の味方すべてに効果のある様々な詩を歌う。男のユニットしかなれない。

アビリティ		
	命の詩	マップ上の味方全員のHPを回復
	応援歌	マップ上の味方全員の素早さを上げる
	戦いの詩	マップ上の味方全員の物理攻撃力を上げる

踊り子



装備可能武器
短刀・反物
コマンド
踊る
MAPを消費せず、マップ上の敵全員に効果のある様々な踊りを踊る。女のユニットしかなれない。

アビリティ		
	ウィッチハント	マップ上の敵全員のMPにダメージ
	スローダンス	マップ上の敵全員の素早さを下げる
	ポルカポルカ	マップ上の敵全員の物理攻撃力を下げる

話術士



装備可能武器
短刀
コマンド
話術
巧みな話術で敵を自軍に引き入れたり、眠らせたりする。

アビリティ		
	スピーチ	退屈な演説で敵を眠らせる
	耳栓ガード	耳栓をして、敵の話術を完全回避

召喚士



装備可能武器
杖・ロッド
コマンド
召喚魔法
幻獣界に住むといわれる、様々な召喚獣を戦場に呼び出す。

召喚獣名	効果
イフリート	灼熱の炎で攻撃
ラムウ	雷で攻撃
タイタン	大地震で攻撃
オーディン	斬鉄剣で攻撃
バハムート	無属性のブレスで攻撃
サラマンダー	灼熱の炎で攻撃
モーグリ	味方のHPを回復
シルフ	敵を「沈黙」させ、魔法を封じる
クリュプス	無属性のダメージ
ゴーレム	ダメージを肩代わり
カーバンクル	味方をリフレク状態にする

新召喚獣登場!!

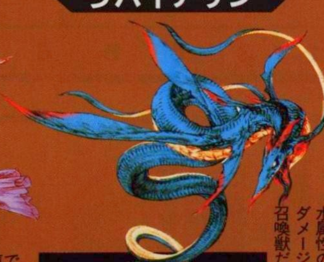
シヴァ





◀凍てつく冷気で範囲内の敵を攻撃してくれる、FFシリーズではもうおなじみの女性型召喚獣である。

リバイアサン



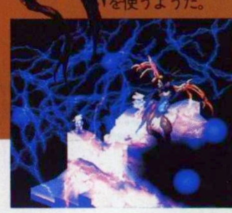
◀"大海衝"と呼ばれる水属性の攻撃で、敵に大ダメージを与える強力な召喚獣だ。



リッチ



▼シリーズ初登場となる召喚獣。リッチという名前と見た目から想像すると、暗黒系の力を使うようだ。



まじゅう使いとモンスターの卵

見習い戦士のアビリティに、"まじゅう使い"というのがある。このアビリティを持つユニットから一定距離内にいる味方モンスターの能力をアップするというもので、新しい技が使えるようになることもあるらしい。一方、モンスターの卵は、味方にモンスターがいて、なおかつユニットを増やせる空きスペースがある場合、たまにモンスターが卵を生むというもの。しかも、親と同じモンスターが生まれるとは限らず、時には突然変異で強力なモンスターが誕生することもある。



◀まじゅう使いのアビリティによって、範囲内にいる味方のモンスターユニットは、新しい技を使うこともある。

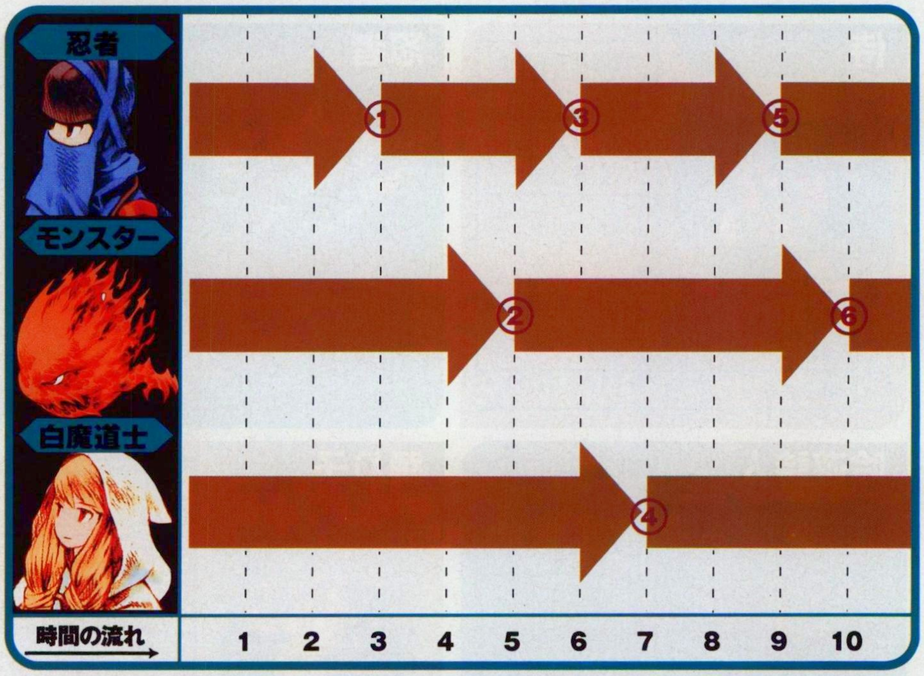
▶モンスターの卵は、孵化するまでに日数がかかる。果たしてどんなモンスターが生まれてくるのか、ドキドキしながら待つとしよう。



4Dバトルの要チャージタイム

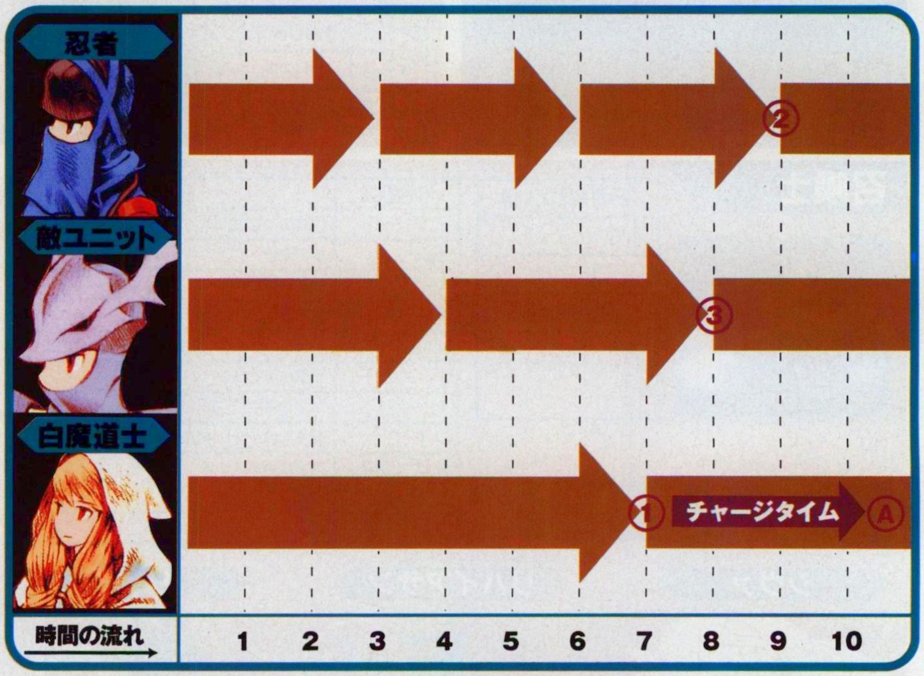
流れる時間の中での攻防 それが4Dバトルの面白さ

『FFT』のバトルでは、常に時間が流れている。このシステムは、従来のFFシリーズで採用されているATB＝アクティブ・タイム・バトルをさらに進化させたもので、魔法の詠唱時におけるタイムラグなどの要素も戦略に組み込むことができる。結果として、非常に高度な戦略を楽しめることとなった。名づけて4D・チャージ・タイム・バトル。4Dというのは、縦横高さの3Dに時間という新たな軸を加えたということを意味する。チャージ・タイムについては後述するが、『FFT』で忘れてはならないこと、それは、各ユニットに均等に、公平に行動順がまわってくることはないということだ。具体的には右の図をご覧いただきたい（あくまで概念図である）。時間の流れが10の間に、忍者は3回行動できるのに対し、モンスターは2回、白魔道士は1回しか行動できない。ゲーム上では、①〜⑥の順番に行動順がまわってくることになる。このことがいかに深く戦略と結びつくのか。以下で、チャージ・タイムと絡めて説明しよう。



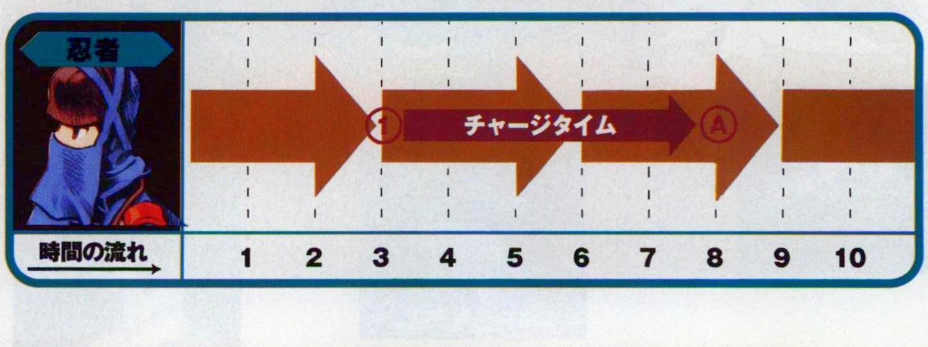
より戦略性を深めた チャージ・タイム・バトルの秘密

チャージ・タイム・バトルにおいては、コマンド入力順と行動順は同じではない。上の図でご覧いただいたのは、あくまでもタイムラグが発生しない行動をとったとき、あるいは単なるコマンド入力順だと理解してほしい。ここからは、さらに1歩進んで、魔法の詠唱を例にチャージ・タイム・バトルを解説していこう。魔法以外のアビリティにもタイムラグが生じるものはたくさん存在するが、チャージ・タイムをいちばんイメージしやすいのはやはり魔法をおいてほかにはない。右の図では①の時点で白魔道士が行動をとったあと、②（忍者）、③（敵ユニット、竜騎士）の順で行動がまわってくる。さて、①で白魔道士が魔法を唱えたときAの時点で魔法が発動するとしよう。この①〜Ⓐの間に存在する時間差、タイムラグを『FFT』ではチャージ・タイムと呼ぶのである。そして①〜Ⓐのチャージ・タイムの間に忍者とモンスターの行動順がまわってくる。敵ユニットの側に立って戦略を練るとするなら、魔法発動前に白魔道士を倒すという作戦が成り立つのである。



さらに高度な戦略のために 素早さとチャージタイムをいかす

素早さの値の高いユニットに魔法アビリティを装備させると、ますます戦略の幅が広がる。右図の①で魔法を入力した場合、発動時Ⓐまでのチャージ・タイムの間に、自分の行動順がまわってくることがある。その場合は、移動以外の行動を選択すると魔法発動はキャンセルされる。慎重に行動したい。

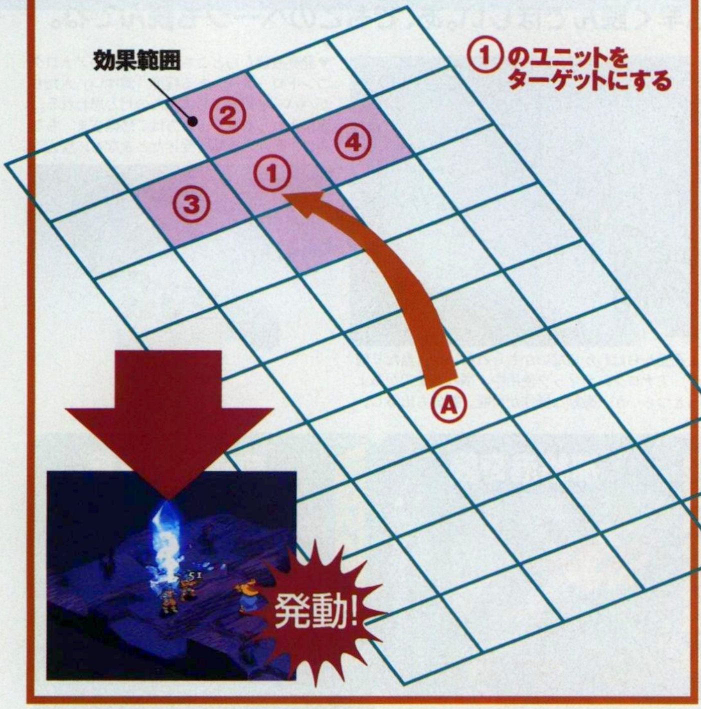


バトルを極める

チャージタイムバトルならではの魔法攻撃

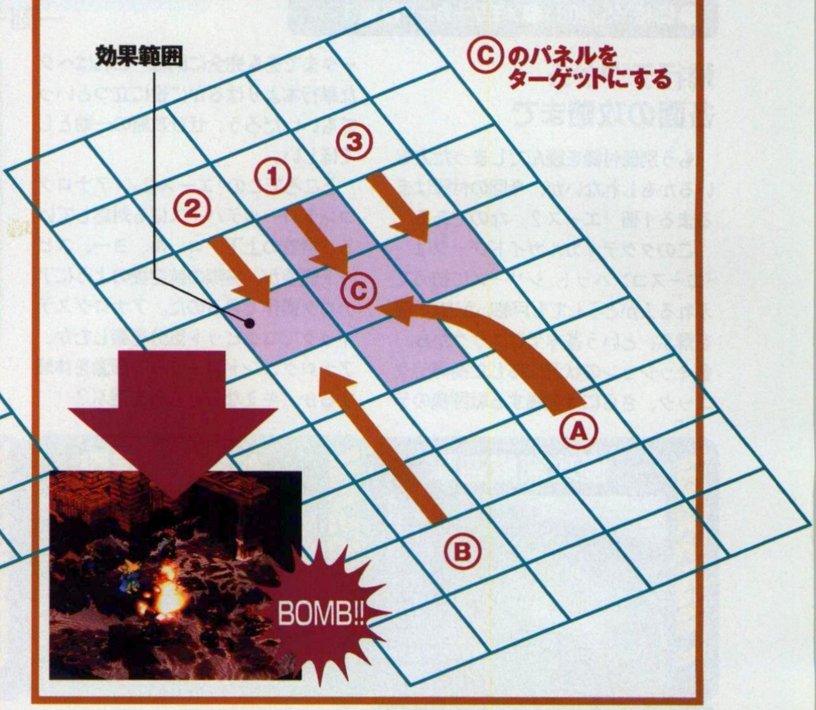
ユニットをターゲットにする

敵味方を問わずユニットに対して魔法のターゲッティングをする。魔法にはそれぞれ射程距離が設定されてあるが、一度ターゲッティングされたユニットはマップ上のどこに逃げても時間がくれば魔法に当たってしまう。図では、Ⓐのユニットが①のユニットに魔法をかけた場合、この状態だと魔法の効果範囲内にいる②、③、④のユニットも道連れにできる。チャージ・タイムの間に、もしも①がどこかに移動したとしても①のユニットは魔法から逃れることは不可能。味方ユニットは近くに近寄らないように。



フィールド〈パネル〉をターゲットにする

フィールド＜パネル＞を魔法のターゲットとして指定することも可能だ。これを用いた作戦として考えられるのは、図のようにユニットⒶがパネルⒸに魔法をかけた場合。素早いユニットBが前進し、敵ユニット①、②、③をおびき寄せる。そして、敵ユニットが魔法の効果範囲内に到達したとき、魔法が発動！ 3人共ダメージを受けるというわけだ。この作戦のポイントは、おとりユニットⒷの素早さ。のろまなユニットでは返り討ちにあうか、魔法に巻き込まれるのが関の山である。



FFシリーズとクリスタルの伝説

クリスタルの透明に澄んだ輝きがFFシリーズ永遠のテーマ

残念ながら『FFⅦ』では登場しなかったが（マテリアもクリスタルといえるが）、クリスタルこそ、ファイナルファンタジーが一貫して追い求めるテーマといえるだろう。現実の世界においても、クリスタルのその妖しいまでに澄んだ透明の輝きは、人々の心をとらえて離さない。古来より、魔術や占いなどといった神秘的な行ないになくてはならないアイテムとされてきたクリスタル。FFシリーズでは、それがもっと人々の身近に存在する、人間が生きる力の源のような意味を持って描かれ続けてきたのだ。それは、彼らの血であり、肉であるのかもしれない。

〝ゾディアックブレイブの伝説〟。はるかなる昔、ひとりの人間の野心によって世界に解き放たれた悪の魔王に戦いを挑み、そして勝利した12人の英雄の物語である。彼らは、それぞれ黄道12星座の紋章の浮かんだクリスタルを身につけていたといわれる。それらのクリスタルの行方は全くもって不明だが、イヴァリース、いやイヴァリースをも含んだ『FFT』の世界全体にその物語は伝承されているようだ。

『FFT』では、これまでのシリーズのようにクリスタルが最終目的になる気配は感じられない。しかし〝ゾディアックブレイブの伝説〟という何気ない伏線によって、FFとクリスタルは見えない糸でつなぎ止められている。現にシステムを見ると、戦いで力尽きていく戦士は、己の肉体をクリスタルへと変容させるではないか。FF世界の人々はクリスタルより生まれ、クリスタルに還る。『FFT』では、クリスタルはどこまで深く追い求められることになるのか、興味深いところだ。



◀激しい戦いの中で倒れていく戦士。この世界での生の営みを終えた彼の肉体は、やがてクリスタルへと変化していく。



▶クリスタルとなった戦士の体には、生前の彼の力が宿っている。生き残ったものたちはクリスタルに触れることによって、新たなる力に目覚めるのだ。

傭兵部隊スカーフェイス、出撃す!



ACE COMBAT 2
エースコンバット2

別冊付録の攻略範囲をダイジェストで紹介

●3Dドッグファイトゲーム
●ナムコ　●発売中
●価格¥5,800　●メモリーカード容量①

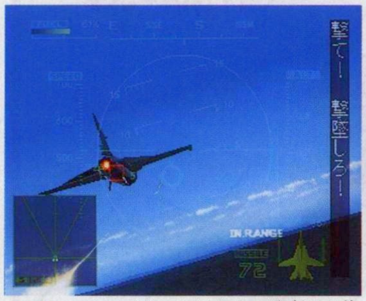
『エースコンバット2』もついに発売! そこで、今回の別冊付録はまるまる1冊『エース2』なのである。序盤で苦戦しているキミは一刻も早く読んでほしい。あ、でもこのページも読んでね。

飛行テクから各面の攻略まで

もう別冊付録を読んでしまった方もいるかもしれないが、今回の付録はまるまる1冊『エース2』なのである。

このタクティカルガイドブックは、『エースコンバット』シリーズに初めてふれる人がどうしても戸惑いがちな「空を飛ぶ」という基本テクニックから、各ミッションの状況に応じた高等テクニック、さらには登場する戦闘機のデータまでをも完全に網羅。これはヘタな単行本よりはるかに役に立つといってもいいだろう。ぜひ攻略の一助としてほしい。

ところでこの『エース2』、アナログコントロールデバイスにも対応している。機首の上下、ロール、ヨー、スピード調整が、実際の航空機のようにアナログ操作できるのだ。アナログスティックでコクピット気分を楽しむか、アナログコントローラーで振動を体感するか。キミならどちらを選ぶ?



▲画面からはわからないかもしれないが(当たり前か)アナログスティック使用中。慣れるまでがちょっとつらいが、微妙な操作が可能。気分も出るし。

▼発売直後からどこも品切れ状態のアナログコントローラー。ある程度「濃ゆい」人たちがババッと買ってしまったのだと思われる。手に入れられなかった方はご愁傷さま。ちなみに、敵から攻撃を受けたときなどに震える。



MISSION.1 侵攻部隊迎撃

◀爆撃機相手の楽なミッション。ロックオンの仕方を学習。

MISSION.2 偵察部隊追撃

◀初のコマンド機登場。これを落とすと機体を獲得できる。

MISSION.3 補給港奇襲


◀対地攻撃を学習するミッション。急上昇をマスターする。

MISSION.4 前線基地攻撃

◀夜間戦。闇に溶けて見えなくなった地面や城に注意。

MISSION.5 峡谷基地突破

◀谷間を抜けて敵基地を叩く。機体操作のおさらい的任務。

前半10ミッションをダイジェスト紹介

周りにずらりと並んだ数々の写真。これらが今回付録で攻略したミッションである。各ミッションはプレイヤーが段階を追ってスキルアップしていけるようにつくられており、初めて『エースコンバット2』にふれた方でも安心してスリルを味わう(?)ことができるというわけだ。まあ、上級者はちょっとだけもの足りなく感じるかもしれないが、弱い機体を使ってミッションに臨めばOK。ミッションの詳しい内容が知りたい人は付録に急げ!

MISSION.6 夜間追撃戦


◀移動中の敵部隊を攻撃。初めて戦闘機がターゲットに。

MISSION.7 爆撃作戦護衛

◀爆撃部隊を守るミッション。ライバル機も初登場する。

MISSION.8 高高度追撃戦

◀高速で飛びつつ敵機を追撃する。高空での激しい戦い。

MISSION.9 兵器生産基地奪取

◀破壊してはいけないものと、ターゲットの識別が難しい。

MISSION.10 試作爆撃機破壊


◀ターゲットを探すことも任務のうち。屋根を吹き飛ばせ!

細かい内容を知りたい人は付録へ急げ!

©(株)ナムコ


"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
namco
ACE COMBAT 2
ナムコ公式ガイドブック
エースコンバット2
戦闘機って、美しい
ゲームだけではわからないことがある
戦いだけでは気づかない楽しみもある
エースコンバット2の魅力のすべてを解き明かす
ナムコの完全オフィシャルガイド
namco
標準小売価格 950円（税別）
公式ガイドブックだからこそできる
全30のミッションデータ、
20数種の戦闘機マニュアル、
開発者インタビューなどなど、
機密のすべてがいま明かされる。
5・30 TAKE OFF
エースコンバット
AC2公式ガイドブック、
同時発売。
「ナムコ公式ガイドブック エースコンバット2」
標準価格950円（税別）A5判144項
プレイステーションソフト取扱店にてお求めください。
ソフトと同時発売「ナムコ公式ガイドブック タイムクライシス」6・27発売！ ＊ナムコワンダーページ URL http://www.namco.co.jp/
「遊び」をクリエイトする 株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21
© NAMCO LTD. ☎03-3756-7651



ついに発売！ キミの家にはもういる？

がんばれ森川君2号

敵か味方か!? ゴールデンPiTの出番だ

●AIゲーム
●SCE　●発売中
●価格¥4,800　●メモリーカード容量⑤

左上のPiTは、単にキンピカの外装をつけたPiTじゃありません。AI CHIPをすべてそろえたとき、彼ことゴールデンPiTを育てられるようになるのです。さあ、キミも残りのAI CHIPを集めてみよう！

ついに登場！ ゴールデンPiT でもそれってなんですか？

タイトルスペースに注目！ 金色に光り輝く（というか黄色の）ゴールデンPiTである。ゲームの目的のひとつである"AI CHIP"をそろえることで登場するこのゴールデンPiT、色が金色なだけで、べつに空を飛んだりビームを撃ったりはしない。外装を変えれば普通のものと見分けがつかなくなるし、育て方も普通のPiTと変わらないのだ。では、逆にどこが違うかと言えば、育て始める前にある程度性格をいじれるのである。詳しくは、このページの下の本文を見てほしい。

通常のPiTでAI CHIPをすべて集めて、家に戻ると、AI ROOMでゴールデンPiTが完成する。これまで育ててきたPiTがゴールデンになるわけではなく、別のPiTが生まれるのだ。じゃあこれまで遊んできたPiTはどうなるのかというと……ちょっと書けない。あの衝撃のシーンは、やはり自分自身で見てほしい。AI CHIP集めは本誌がバックアップするので。ね。



▶花火で祝福。P-ZONEで最後のAI CHIPを入手した瞬間である。このあと、彼はプロペラで帰ろうとする（はず）なので、帰らせてみよう。何が待ち受けるのか。



◀8つのAI CHIPの中心で、彼は誕生する。そしてそのままの姿勢で猛回転を開始。どうなることやらと見守っていると……何もおこらない。前の画面に戻ろう。



▲ドクターも宝箱も心なし笑っているように見える。とはいえ、達成感は湧いてこない。PiTには湧いてるのかもしれないが。



▶強制的にゴールデンPiT編が始まるわけではない。プレイヤーが望んだとき初めて、ゴールデンPiTは飼育庭に放たれるというわけ。



◀そして、これまで育てたPiTの能力も表示される。彼のがんばりは君の期待に応えることができたか？

最大の特徴『性格改造』とは？



◀全部で20種類もある。物に対する好ききらいから体質（暑さ、寒さなどへの耐性）、性格までことこまかに設定できる。こういうのを見ていると…。

こんな項目が



▶おもわず自分の性格を反映させてみたくなる。行動が自分っぽくなるかと思えばそうはならなかった。自分ぽくなるまで改造し続けるとか。

ゴールデンPiTが AI CHIP8つで登場する!!



◀劇的な変化はない。ただ、パワフルなPiTの成長の速さは特筆に値するかも。

キツイ脳洗浄をかまして 明日からすっかり別人に

さて、上でも記述したとおり、ゴールデンPiT最大の特徴は、育て始める前に性格をある程度いじれることである。この性格改造、失敗してもやり直すことはできない（セーブデータを使う場合を除いて）ので、慎重に行なおう。とはいえ、何度かつくりなおすことで感覚をつかむしかないのだが。性格の設定方法は、「光るものは好き？」「わがまま？」などの項目ごとに、スイッチをYESかNOかのどちらかにかたよらせるというものだ。「甘えん坊？」のスイッチをNOに近づければ、それだけ自立心のある子になるというわけ。ただ、両端までスイッチを寄せると極端になりすぎるので注意。

 ©1997 Sony Computer Entertainment Inc.

強化パーツ・かぶりものなどについて

ここがこのゲームの真骨頂 どんどんくっつけて遊ぼう

このゲームほど攻略という言葉の似合わないゲームはない。いや、ゲームとすら呼べないのではないだろうか。何しろどのステージも、PiTの能力さえ上がっていればすいすいと進んでいけてしまう。ステージ中の仕掛けなんてどうでもいいものなのかもしれない。仕掛けなんかより、ステージに落ちている面白いもののほうがよっぽど意味のあるものに感じられるのである。

右の写真群は、そのオブジェクトの数々である。PiTの能力を上げてくれる"一応重要な"強化パーツや、帽子やかつらなどのかぶりもの、果ては本来かぶるものではないのに、腕力次第でかぶれてしまうものなどなど、実に多彩なものが落ちている。PiTを通じていろいろ試してみよう。



◀招き猫をかぶってどうしようというのだろうか。とはいえ、べつに彼はツッコミを待っているわけではない。彼なりの対処法が「頭にのせる」だったのだ。



▶ひっくりかえすと開く箱まで頭にのせている。ただ、ステージを移って戻ってくれば、頭の上のオブジェクトはもとの位置に戻るので、ご安心めされい。

かぶりもの・その他



ぼうし

▲メキシカンな帽子。これを被ったＰｉＴがタイトルスペースを飾ったことも。特別な能力はない。

かつら

▲これは数種類存在するようだ。これはサングラスとセットのカツラ。エルビスのコスプレに。

へんなトリ

◀いくら止めても頭の上にのっけてしまう鳥。彼が何を考えているのか全くの理解不能です。

キノコ

▶これで頭を動かすと完璧。文字どおりキノコがブンブン振りまわされて周りの人に命の危険が／

強化パーツ

箱型の足

▼ちょっと不格好だが、ＦＯＯＴ値がグンと上昇する。扉はもちろん、かなりの距離の谷もひとっ飛びできる。

強化腕

◀デフォルトの腕より太く強そうな腕。ＰｉＴの器用さを確かめる術がないが、ＡＲＭは上がる模様。

プロテクタ肩

▶アメフトのプロテクタのような肩。これもＡＲＭを上げるためのグッズである。宝箱を持ち帰ると入手。

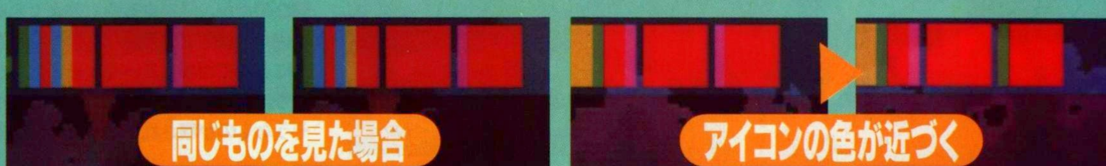
画面上部のよくわからないアイコンって何？



実はこれ、PiTのAIの状態を表わすアイコンだったのです。とはいえ、このアイコンの状態と画面に写っているPiTの状態は連動しているので、素直にPiTに注目していればいい気もする。

まず、図1を見てみよう。左から順に性格、体調、AIの状態を表わしている。例えば、PiTをなでると、性格アイコンの色が少しずつ変化する。これは彼の性格が穏やかなほうへ動いているということ。続けることによって、こちらの指示に反抗することも少なくなるといった具合だ。図2は、各帯がどの性格にあたるか。図3は、AIアイコンの詳細を示す。左のアイコンはPiTの見た形や臭いなどを表わし、真ん中はそれに対する彼の行動を表わしている。で、右は何かと言えばプレイヤーの指示。真ん中のアイコンの色が、少しずつ右のアイコンの色に近づいていく仕組みで、PiTは行動をだんだんと学習しているというわけだ。

▶同じものを見た場合、ＰｉＴに入力される情報はいっしょ。なのでこのアイコンも同じ色になるというわけ。



◀ＰｉＴが学習することで、ＡＩの出力アイコンの色は変化。ＰｉＴの行動の変化と同時。

図１.アイコンの種類



●性格　●体調　●AI　●AI　●AI

図２. 性格アイコン



●受容性
●気性
●感受性
●感性
●積極性

（左から順に）

図３. AIアイコンの種類



●入力　●出力　●教師

撃って隠れてまた撃ちまくれ!!

TIME CRISIS + Guncon

プラス

タイムクライシス＋ガンコン



●3Dガンシューティング
●ナムコ　●6月27日発売
●価格¥7,800　●メモリーカード容量①

だが、スペシャルステージ序盤の展開が明らかに

いよいよ発売が近づいた『タイムクライシス』。今月は、スペシャルステージ"エリア3"までの分岐が判明!!　また、開発陣へのインタビューも掲載した。これを読まずして本作を遊ぶべからず!

ついに分岐の条件が判明!
BRCシステムの織りなす物語

今回、編集部は完成間近のサンプルロムの入手に成功!　今までその概要のみが公開されていたBRCシステムの真実が、今、明らかになる。

BRCシステムとは、ブランチ・リフレクテッド・コンディション・システムの略。これまでも何度か書いたとおり、プレイヤーの腕に応じて、先に進むエリアが変化するというもの。例えば、エレベーター前での銃撃戦。ここで出現する敵を素早く倒せば、扉のあいたエレベーターに乗ることができる。エレベーターに間に合わない場合は、階段を使うことになるが、エレベーターと階段の行く先は同じではないというわけ。ちなみに、エレベーターに乗るためのタイムはかなり厳しい。何度も挑戦しよう。

ステージ分岐図

最良のエンディングを見るためには文字どおり勝って勝って勝ち続ける必要がある。ホール、カジノ／パーティ会場、屋上プールと進み、カンタリスを追い詰められるか?



各エリアを改めて紹介!

LOBBY ロビー

真っ赤なオープンカーで
リチャード・ミラー登場!

なにも敵の本拠に乗り込むのにこんな派手な車を使わなくてもなどという声が聞こえてきそうだが、われらがリチャード（プレイヤーが操るキャラ）の登場シーンである。

遠くの植え込みに隠れる敵や、車の近くに躍り出てくる敵を倒しつつロビーに乗り込み、ソファやフロントの陰から攻撃してくるボーイを倒していこう。赤い敵は何よりも先に倒すこと。エレベーターホールの敵を素早く倒せればカジノへ。さもなくばショッピングモールへ進む。



▶これが彼の愛車。組織の金で修理するのか?



◀玄関から堂々と侵入。すごいぜリチャード。



◀この程度の敵を一瞬で倒せる腕が必要。

BALLROOM カジノ／パーティ会場

エレベーターに間にあえば
ウェブスピナーに会える!

数カ月前の初登場から、いまだにインパクトの衰えないブーメラン男。その動く様は"ヤバイ"のひと言に尽きる。その外見はもちろんのこと、もの腰、言葉にならないモゴモゴしたうめき、武器、どれひとつヤバくないものはない。その彼に会えるのがこちらのコースである。

ルーレット台に隠れつつ、スロットマシンごと敵を撃ち抜いていくと到着するパーティ会場。そこで彼は、君が来る瞬間を待ちうけている。残像が残るほどの動きは脅威。



▶スロットマシンは撃つと火花を散らす。



◀パーティ会場に到着。客のもてなしが荒い。



◀出た!　恐怖のブーメラン男。ヤバイ。

Ⓒ（株）ナムコ

SHOPPINGMALL ショッピングモール

階段を上る展開でもべつにハズレではない

こちらに来たからといってがっかりする必要はない。ストーリー的にベストではないにしろ、こちらのステージも見どころは盛りだくさん。ショッピングモールでの銃撃戦はガラスの砕け散る豪快なものだし、ゴミ処理場でのクレーンとの戦いは非常にスリリング。スペシャルステージを通して遊ぶと、アーケードモードの1ステージ分（つまり4エリア分）程度の長さだが、そのエリア数は倍の8エリア。それが複雑に分岐しているというわけ。



◀ここももう敵でいっぱい。ところで一般客はもう逃げたのか？



▲逃げる敵を追ったところ、待ち伏せにあう。



▼迫るクレーン。背後にある操作所の窓に弾丸を何発も撃とう。すると……。

SWIMMINGPOOL 屋上プール

手前の敵と奥の敵の撃ち分けも重要に

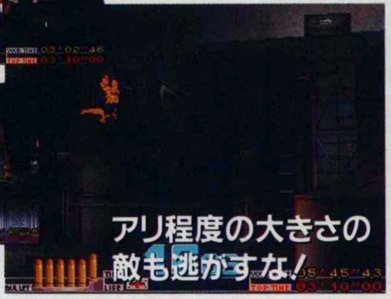
パーティ会場でウェブスピナーを素早く倒すと、逃げるカンタリスを追うことができる。だが、それは彼女のワナでもあった。屋上のプールサイドには、すでに多くの敵が集結しているのである。まわる風車の羽の間から攻撃してくる敵、プールから飛び出す息の長い（？）敵、給水塔に隠れて手榴弾を投げてくる敵と、どれもこれもてこずりやすい。全般的に敵のいる位置が離れているので、なるべく大きなテレビでプレイしたほうがいいかも。



◀突然現われたリチャードにびっくりする人々。その間に撃とう。



▲手前、奥の撃ちわけに案外てこずりやすい。



▼長距離射撃もしばしば。大きなモニターがこれだけ有利なゲームも珍しい。

ARMS FACTORY 武器工場

武器工場で目にした秘密組織の実態

ウェブスピナーを倒すのに手間どる、ないしはゴミ捨て場のクレーンを破壊できればこのエリアに進むことができる。最初に訪れる計器類のある部屋では、計器を撃って火花が散ってしまうと敵が見えにくくなってしまう。撃たないようにするか、完全に壊すかのどちらかを選ぶしかない。

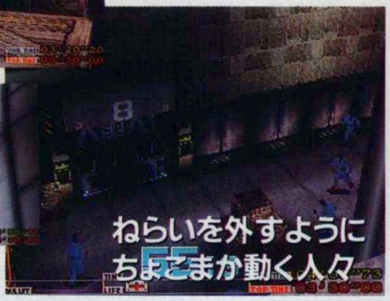
続く工場では、垂直離着陸機やミサイルなど、秘密組織カンタリスの真の姿が浮き彫りにされていく。どの展開にも見どころは用意されているのだ。



◀遠い敵を狙撃するのは大変だが、何発か撃てばそのうち当たる。



▲ミサイルだ！　いったいだれが買うのやら。



▼小さいです、みなさん。しかも動きが速い。なかなか当たりません。



移植度はまずまず!アーケードモードも完成間近

スペシャルモードも確かに目玉ではある。でも、『タイムクライシス』ファンとしては、アーケードモードを家で遊べることだけでもけっこうなことなのだ。アーケードでは周りの音に消されて聞きにくいBGMや効果音を聞いては「おー、こんな音楽だったのか」「ここの効果音はいいなあ」などと感心したり、座ってじっくりと見ることで、デモのカメラワークに注目できたりと、非常に楽しい時間を過ごすことができる。レースゲームとガンシューティングはアーケードでしか遊ばないと決めている人にも、これはオススメできる。制作側の意図からは外れているのだろうが、好きな映画のディレクターズカットか完全版を見るような感覚で楽しめます。



▶シェールドの最後。せめてデモだけでもハイレゾで見たかったが……。



◀▼この礼拝堂を抜けると、ワイルドドッグの待つ屋上へと進める。



SPECIAL INTERVIEW

『タイムクライシス』開発チームに聞く



ナムコの本格派ガンシューティングの本作。アーケードからの完全移植+αを目指したこの作品の魅力はいったいどこにあるのか？開発チームの面々にインタビューを敢行した!!

業務用最先端のハードから移植するということ

──まずは開発の経緯からおうかがいしたいんですけども、最初はアーケードの移植というところからスタートしたんでしょうか？

加藤「そうですね。最初は、アーケードの『タイムクライシス』を家庭用に移植して、しかも“ガンコン”っていう、かなり精度のいいガン型の新しいコントローラーをつくれるから、それを存分に楽しめるモノのひとつとしてつくってほしい、と」

──まずは、アーケードモードの話から聞きたいんですが、アーケードの制作チームとは、どのくらい重なってるんですか？

加藤「全然かぶってないです（笑）」

どこをシェイプアップして、かつ移植度として満足のいくものにするか

──じゃあ、一からつくり直したって感じ？

熊谷「データとゲームのソースなんかは、そっくりもらって……まあ、言語が違うんですぐには使えませんけど、流れを追うのに使ったりはしました」

──移植の際、最も苦労したのは？

熊谷「プログラム的なことから言うと、『鉄拳』とか『ソウルエッジ』のようにPSの業務用基板“システム11”からの移植だと、ラクじゃないでしょうけど比較的容易なんですね。でも『タイムクライシス』は、“スーパーシステム22”っていうナムコの業務用技術の最先端のハードからの移植で、それをPSに持ってくるという段階で、まずいろんな障害があって……スピードとかデータ量とか。PSは、CDマシンですから読み込んで1回のRAMに置いておけるデータ量なんかも限られてますし。その制限が、開発の間ずっと大変だったことですね」

小野田「家庭用に持ってきたときに、どこを削ろうかというか、どうしても入れなきゃいけない部分っていうのは絶対ありますよね。それ以外で、どの辺をシェイプアップして、でも移植度としては満足のいくものにするか。そこを見極めるわけですよね。それはもう、グラフィックもそうだし、プログラムも仕様的な部分でも全部」

──言葉は悪いですけど、PS版のほうがレベルが低いというか……。（笑）

小野田「そういうわけではなく（笑）。データをそのまま入れるのは、量的にほぼ不可能なんです」

加藤「グラフィックの人なんかは特にそうなんですけど、どうやったら全くクオリティが落ちてないように見えて、実はいろんなところでデータを削って軽くなってる……業務用ほどマシンパワーがないマシンで、ちゃんと動くようなものがつくれるか、というところですよね」

奥田「やっぱりもとが業務用というのがあって、それをいかに変えないかということを念頭に置いて。そのうえでハードの特性が全然違いますから、家庭用の限られたなかで見た目を似せるか。だからどちらかというと、裏の見えないところで細かくチマチマとやってた作業のほうがむしろ多かったですね」

──漠然とした感想なんですけど、PS版のほうが若干難易度が上がったような気がするんですが。

加藤「移植にあたって、ゲームオーバーになったら一旦、エリアの頭に戻すような構造に変えたんですよ。業務用の遊びっていうのは、100円玉を入れてどれだけ楽しんでもらえるかっていう遊びなんですけど、家庭用のマシンだと、買ったら長く十分に遊びたいじゃないですか。『タイムクライシス』っていうのは、いろんな敵を倒す“パターン”を見つけていくゲームで、その場でガンガン力押しで進んで最後まで行ってしまうと、全部の楽しみを味わえないというところがどうしてもある。だから、少し前に戻して繰り返し遊んでもらって、いろんなパターンを試してみるというのが、必然的にできるように構造を変えた、と考えてもらえるといいかもしれない」

熊谷「敵ごとの難易度というのは、ソースそのままですから。例えば、敵弾が1発目に当たる確率というのは、細かいところでは若干違うものもありますけど、業務用とほぼ同じなんです」

──話はちょっと変わるんですが、“スペシャルステージ”というのがPS版で初めて入りますよね。それを入れることになったきっかけは？

加藤「PSで初めて『タイムクライシス』を遊ぶ人には、さきほど言った業務用の遊び方だけでは、不満足な人もいるかな、というのが最初ですね。家庭用ならではの、いろんなモノが見られるとか、いろんなモノを探すとか、そういう遊びというのをガンゲームのなかでできないかな、と思ったのがきっかけといえばきっかけですね」

──けっこう、アクションゲームなんかだとあるじゃないですか。隠しステージがあったりとかって。そういう発想なのかな、と思ったんですけど。

加藤「ステージが分岐するというシステム自体はいろんなゲームにあるんですけど、そのシステムがつくりだしていく楽しさみたいなもの……行ってみたいとか、新しいのが見られたとか、友達と話せるとか、そういうことって家庭用の楽しさのかなり大きい部分なんじゃないかな、と。やっぱりガンゲームでも、家庭用で出すんだったら、そういう家庭用ならではの遊び方が必要なんじゃないか」

スペシャルステージと様々な光の演出

──データ量も多そうですよね。裏の設定なんかもすごく多そうで。（笑）

小野田「最初に較べればかなり膨らみましたね。実際つくってる側からすれば、アーケードモードだけじゃちょっともの足りないでしょうって思ってるわけですよ。単純に移植だけというのも、ひとつの売り方ではあると思うんですけど、そこにもうちょっと家庭用の製品として、面白いことができないかなあっていうのは考えてて。今までに溜めていたアイデアなんかを入れてみて、新しくステージをつくったほうがボリュームも出る。それで、そこに分岐システムを入れたりして……」

――見た目に新鮮なステージが多いですよね。例えば、暗い通路をずっと進んでいくと、フッとプールが現われたり。

前田「最初に、企画のほうでひとつの箱が用意されてて、あとここはこう分岐するとか、ストーリー仕立てで決まってたんです。で、“ホテルの中”って言ってしまうと1個なんですけど、その中身の見せ方はやっぱり“ここはこういう場所”って分けてあるほうが、プレイヤーとしても楽しいじゃないですか。アーケードモードのほうは、一貫してあの雰囲気を楽しんでますよね。だから逆にいうと、ウチのほうはボリュームにこだわって開発してて。見た目のボリューム感……ここに行けた、あそこに行けたっていう部分を楽しんでほしいかなっていう」

――少し地味かなとも思うんですけど。(笑)

前田「(笑) 最初のホテルの派手な部分っていうのは、確かに先のステージに行くほど、全然なくなっちゃうんです。だから、そこは武装組織としての、なんかダークな部分ばっかり見える。だから、そういう印象もちょっとあるかもと思います (笑)」

加藤「グラフィックのほうのテーマとして、“光”っていうのが今回あったんですよ。光にも、電球の光とか太陽光とかいろいろあるんですけど、太陽光のイメージに関しては、アーケードのほうで屋外に出ていったり夕焼けになったり、といろんなふうに出てる。で、スペシャルステージでは、室内というか、電気による光のいろんな演出をコンセプトにしてるんですね。例えば、プールだったら水中から射してくるくる光の感覚とか、ホリゾントライトっていう下からパッと射す光の演出だとか、そこがスペシャルステージのメインになってるんです」

――『タイムクライシス』自体が、男くさいというか汗くさいゲームじゃないですか。(笑)

加藤「ストイックですよね。自分で選んだわけじゃないですけど、『エースコンバット2』も『タイムクライシス』もそうですよね。ちょうど今、テーマがストイック系のほうにあった、と」

前田「個人的には、カンタリスっていうキャラクターがけっこう気に入ってるんで(笑)、男うけしてくれると嬉しいなあ……あと、どこかのイベントでそういう恰好をしてくれる人が出てきたら(笑)」

高橋「でも、見た目はオバサンなんですよね(笑)。あんまり若い娘だと迫力がないってことで、少し年上の30歳くらいを考えて描いたんですけど」

前田「年齢不詳だからね(笑)」

――ちょっとアクション映画の男っぽい雰囲気があるというか、『ダイハード』っぽいですよね。

加藤「洋画のアクション映画から学んでるところは、ありますよね……。迫力に関しては、やっぱりあれだけのお客さんを納得させるだけのものを当然持ってるわけですから」

小野田「まあ意識はしてないですけども、って感じですかね。舞台を“ホテル”にする決め手となったのは、アーケードのほうが古城のイメージで、それと同じような――石なんかで構成されたステージよりは違うもののほうがバリエーションとしていいだろう、と。あと、インドアでいろんな隠し要素が盛り込めるようなステージっていうのはどんな所だろう、と考えてって……ホテルなんて、いろんな部屋があって楽しそうじゃんという話になったんです」

――ここを見てほしい、ここが楽しいみたいな部分ってあります?

前田「全部苦労してるから(笑)。全部見てもらいたいっていうのはあるんですよ。最初のステージは／だれもが通りますけど、それ以降のステージっていうのは、プレイヤーがうまくなると同じコースしか通らなくなると思うんです。だからなるべく、自分の行かないステージにはあまり行かない。自分の腕前で行かない場所が出てきちゃうと思うんで、そういうところも見てほしいかな」

高橋「スペシャルステージは、ボスとの戦闘シーンがけっこう長いですよね。1対1で、ザコもあまり出てこない。プログラマとか企画のほうからそういう1対1の真剣勝負にしたいっていう要望で。すごく変わった動きをするボスが多い」

――ラストボスのロボットなんか、すごくフリーキーな動きをしますよね。

高橋「立っちゃいますからね、キャタピラがついてるのに(笑)。あのギミックも、最初は企画のボスを担当している方からきたんですけど……まあ、ちょっとすごいですよね。見た目のインパクトが最優先というか。やっぱり、トリッキーな動きでプレイヤーを翻弄させるというのが、メインの遊ばせ方になってますね」

――中ボスのウェブスピナー(ブーメラン男)とかを見ると、こうB級ノリを感じるところもあって、個人的には好きなんですけど。(笑)

高橋「全体的にそういう雰囲気がありますね。B級のなかでも最高のものをつくろう、と(笑)」

熊谷「そこで苦労するのがプログラマなんですよね。トリッキーな動きをしたいっていうことは、イコール全部、最初からつくるわけですから」

ここに行けた、あそこに行けたっていう ボリューム感を楽しんでほしい





profile

(上段左から順に)●熊谷直人氏／プログラム担当●小野田裕之氏／企画担当●加藤正規氏／プロジェクトチーフ。『タイムクライシス』のほかに、発売されたばかりの『エースコンバット2』のプロジェクトチーフも担当していた。(下段左から順に)●高橋守氏／スペシャルステージの敵キャラ関係のグラフィックを担当。●前田浩一朗氏／スペシャルステージのステージグラフィックを担当。●奥田孝明氏／アーケードモードのグラフィックを担当。

SPECIAL INTERVIEW

WELCOME TO RAVEN'S NEST

ARMORED CORE アーマード・コア

●3D戦闘メカシミュレーター
●フロム・ソフトウェア ●7月10日発売予定
●価格¥5,800 ●メモリーカード容量①～③

大破壊と呼ばれる大戦後、人類の未来は企業の動向に左右されている。しかし、君の未来を決めるのは、君自身である。自分の可能性をレイヴンで試したいと願う若き戦士たち。今こそ、われわれが収集した数々の情報を提供しよう。

アーマード・コアにまつわる3つの噂

噂1．フェイズ（時系列）という概念とは？

レイヴンになった君は、ネットワーク上に提示された3～4の依頼の中からひとつを選択し、ミッションへと出撃する。そして、その成否にかかわらずミッションが終わったとき、"1フェイズ"を終了したことになる。フェイズとは、簡単に言えばエンディングまでのミッションの流れなのだ。ただしそこには様々な要因がかかわってくる。このあたりを少し考察してみよう。

まずエンディングに到達するには、30フェイズかけて30のミッションをこなさなければならない。が、依頼の内容は時系列にそって変更されていく。つまりフェイズが進むたび、未処理のままの依頼が消えたり、新たな依頼へと更新されていくのである。

依頼は全部で50件。しかし、依頼を受けるチャンス（フェイズ）は30回だけ。結果、数多くのエンディングの存在が予想される。人類の未来は、君が握っているのかもしれない。



■2～4つの依頼から1フェーズにつき1ミッションを選択する。
■依頼の種類は時系列にそって入れ替わっていく。
■30フェイズ終わるとエンディングになる。
■こなしたミッションの流れと成績でエンディングが変化する。

噂2.相反するふたつのミッションの存在

レイヴンズ＝ネストでは、報酬を払えばだれもが依頼をすることができる。そのため、敵対するふたつの勢力から、相反するミッションを同時に依頼されることもあるはずだ。

例えば基地の襲撃と、警護……。君がどちらの依頼を受けるも自由だが、共に戦った勢力は君を味方と認識し、敵となった勢力は君に対して以後、敵対する可能性も考えられる。

報酬がすべてのレイヴンだが、時代は君の選択によって変動し、君自身も巻き込まれていくことになる。相反する依頼には特に注意が必要と言える。

■敵対する勢力から相反するミッションを依頼されることがある。
■受けた依頼の勢力側に君が引き込まれる可能性がある。

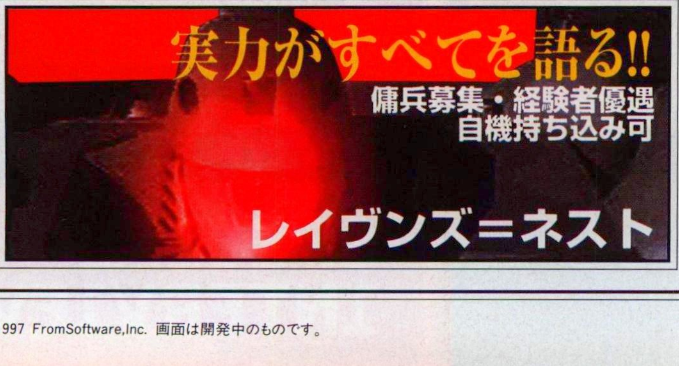
噂3．関連するミッションの存在

時系列に沿って更新されていく依頼。この中には特定の依頼を受けることで、新たに発生する依頼もあるはずだ。

また、連続する依頼や影響し合う依頼なども出てくる可能性が大いに考えられる。これらの依頼が最終的なエンディングにかかわることはまず間違いないと言えるため、やはりレイヴンとしての君の選択がすべての人々の未来にかかわってくることになるのだろう。

単に30のミッションをこなすのではなく、壮大なストーリーとも言える流れの中で、関連する複数のミッションで戦っていくことを忘れないでほしい。

■連続する依頼や影響し合う依頼がある。
■特定の依頼を達成することで、発生する依頼もある。



良品販売・高価買入
お気軽にどうぞ



SHOP
ガレージそば

WANTED



機体破壊および捕捉
情報の内容により報酬額応相談
10,000,000C

© 1997 FromSoftware,Inc. 画面は開発中のものです。

ハイパープレイステーション編集部による大予想!!

きっとこうなる!

複数の勢力が対立する『アーマード・コア』では、受けた依頼が次の依頼へと影響し、最終的にはエンディングにもかかわることはわかったと思う。そこでこれまで公開された資料をもとに、エンディングまでの流れを大胆に予測してみよう。真実の鍵がきっとここに隠されているはずだ。

ムラクモ・ミレニアム

工業系を中心とした大企業で、クロームと対立する。特にAC関連の製品には定評があり、その技術力はクロームをしのぐと言われている。地球環境再生委員会にもかかわっており、テロ組織のストラグルはムラクモが密かにバックアップしている。

クローム

アイザック・シティに本拠を置く世界トップクラスの複合企業体。自社による都市の独占管理体制を公言し、各企業と対立する。生化学工業メーカーのケミカルダインと提携し、さらにイミネント・ストームというテロ組織にも関係している。

世界を命運を握る各企業

「大破壊」と呼ばれる最後の国家間戦争の後、人類は企業の力で復興への道を歩んでいた。しかし、自由競争の名のもとに行なわれた数々の政策は、世界を回復させると共に貧富の格差や人種差別、テロリズムの横行などの歪みも復活せることになってしまった。そして、企業の中で突出したふたつの大企業の対立。人類はまたもや窮地をむかえることになる……。

企業A　企業B　企業C

↓ 各企業体で構成される治安維持組織

ガード

人類の新たな大地。それが地下に建造された地下都市のシティである。シティの運営はその比率に格差がありながらも、各企業の連合体によって維持されている。そして、各シティはそれぞれ独立した治安維持組織を持っているのだが、これも各企業体によって組織されたものでガードと呼ばれている。

シティ　シティ　シティ　シティ　シティ

テストミッション

レイヴンとしての資質を確認



▶用意された機体に乗り、閉鎖空間で敵と戦う。クリアすれば、レイヴンとして認められる。

ミッション選択

アーマード・コアの強化



◀自機のACは新たなパーツを購入して強化する。そのための資金をミッションで稼いでいく。

ミッション選択

未来へのターニングポイント



▶雪原に隠された秘密工場の入り口を探索する。逆に秘密工場を防衛する依頼もあるのだが。

ミッション選択

人類の未来に待つものは?



◀謎の生物が人類を襲来。ある企業が生み出したバイオ兵器とも噂されているが……。

?予測される未来とは……?

クロームによる独裁政治?

独占的管理体制を公言するクロームに肩入れし、クロームが人類の未来を掌握したら、独裁政治による支配となるのでは。

ムラクモによる民主政策?

健全な社会の構築を目指しているため、ムラクモが主導を握れば平和な民主政策となる可能性が高いはずだが。

主人公による統治国家?

戦いの流れの中でクロームとムラクモ双方を倒し、新たに第3勢力として主人公が台頭していく……なんてことも。

全面戦争に突入?

クロームとムラクモの小競り合いが発展し、ついに最終的な全面戦争になってしまう。人類が滅亡することは必至。

宇宙からの襲来?

宇宙から未知なる生物が襲来して人類を攻撃する。対立していたクロームとムラクモは、共同戦線を張って戦うことに。

いよいよ判明してきた……メカメイキングのつぼ

多彩なミッションと共に、緻密なメイキングこそが『アーマード・コア』の魅力である。そこで各パーツの説明とメイキングのポイントをより詳しくレポートしよう。パーツは全部で12種類。組み合わせによって、様々なステータスが変化し戦いに影響するはずだ。

トータルバランスについての注意事項

- ●メインとなるパーツがないと装備不完全で出撃できない。
- ●パーツの総重量が脚部が支えられる重量を越えると重量過多となる。
- ●総エネルギー消費量がジェネレーターのパワーを越えると出力不足に。



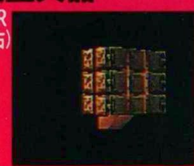
背中

ダッシュや飛行を可能にする
BOOSTER（ブースター）



ブースターのエネルギーを使い、ダッシュや飛行をする。エネルギーを消費するとゲージが減少していき、レッドゾーンになると回復するまで使用不能になる。

超強力な大型兵器
BACK WEAPON L/R（バックウェポン 左/右）



別々の大型兵器を両肩に装備できる。ミサイルやロケット、キャノンなどいずれも強力だがそれだけに重量もある。

戦いのデータを収集する
HEAD（頭）



マップ表示やレーダーの各種設定など戦いにかかわる様々なデータを収集する。また、ミッション中のコンピューターからのメッセージの質も、頭パーツによって差が出る。

機体の中心となる
CORE（コア）



それぞれのメインパーツが接続される。対防御確率や対防御有効範囲など、ディフェンス面への影響が大きい。

多彩な武器で敵を撃破
ARM WEAPON L/R（アームウェポン 左/右）



メインとなる主力武器。レーザーブレード、ライフル、マシンガン、バズーカなど多種類用意されている。

各パーツにエネルギーを供給
GENERATOR（ジェネレーター）



ジェネレーターで発生させたエネルギーを各パーツに送り、パーツの動作を維持するエネルギー源。

武器を装備する
ARMS（腕）



それぞれの手に別々の武器が装備できる。噂では腕と武器が一体化した、強力なARMSもあるらしい。

武器の性能に影響する
COMPUTER（コンピュータ）



コンピュータの性能によって、照準のタイプや最大ロックオン数が変わる。武器との組み合わせが重要。

安定性と移動を司る
LEGS（足）



パーツの総重量に対する安定性や移動速度、ジャンプなどに影響を与える。ジャンプ力を重視したジョイント型から、人間タイプの2足型、4足型、キャタピラ型などがある。

各種性能を向上させる
OPTION PARTS（オプションパーツ）



ロックオン同時の自動発射や被弾時の反動の軽減など、ある特定の機能を向上させる特殊なパーツ。

メカメイキングに関する5つの真実

1 モノスゴイ数の組み合わせが!

機体を構成する10種類のパーツ。さらに各パーツには様々なタイプが用意されているため、その組み合わせを計算すると、なんと100億以上になるらしい。また、ミッションをクリアするための特定の機体などが存在しないため、多少の有利不利はあるにしろ、自由な組み合わせの中から好きにメイキングして戦うことができると言うわけだ。





◀▼脚部はバリエーションも豊富。ミッションに適したパーツを探し出し、その性能を十分に引き出そう。

2 オプションパーツが存在する!

機体の性能を部分的に向上させ、突出した機能で戦いを有利にする12番目のパーツがオプションパーツである。これは装備しなくても出撃でき、戦うことはできるのだが、攻撃面や防御面などを強力にサポートすることは間違いない。多種類のオプションパーツがあるので、ミッションの内容に応じて変更し、効率良く戦いに勝利しよう。



▲一定間隔でロックオン解除パルスを発信する。これにより複数の敵との戦闘中でも随時いちばん攻撃しやすい敵を自動的にロックオンしてくれる。

3 強けりゃいいってもんでもない!

戦いに勝利するポイント。それはミッションの内容に適した機体と武器を装備することである。例えばどんなに強力な火器でも、敵に当たらなければ意味がない。素早く移動する敵にはロックオン性能を重視するなど、戦いに応じた戦略からメイキングを決定し、戦術面となる操作で機体の性能を十分に引き出して戦わなければならない。



▲高層ビルの上空を飛行する強敵。威力が小さくても動きながらも自動的に敵をロックオンする、ミサイルでの攻撃が有効になるはずだ。

4 バカなCOMメッセージとは!?

ミッションの開始時と終了時には必ず、またその他の場合で必要に応じて自機のCOMメッセージが表示される。しかし、頭部パーツのクオリティによって、かなりそのメッセージに差出てくることが判明した。万が一敵機が肉眼やレーダーで確認できなかったときに、このメッセージの質によってかなり状況が変わるかもしれない。



▲ハイグレードCOM「敵増援、接近中。機数、2。同機型です」。ローグレードCOMだと「テキゾウエン、セッキン、セッキン」。情報量が違う。

5 カラーリングは強さと関係ない!?

ガレージでは、何種類ものカラーリングパターンからの選択、完全に自由なカラーリング、そして自分で作成したエンブレムの装着などができる。これらは機体の強さや性能に全く影響しないため、純粋に好みとして楽しめるはずだ。ただし、ミッションによっては自機をより見やすくするためのカラーリングが必要になるかもしれない。





▲▶全体の迷彩パターンを変更したり、パーツごとのカラーリングもできる。戦いがさらに楽しくなる。



完全攻略本 アーマード・コア オフィシャル・ガイドブック(仮)

7月17日発売予定/AB判/予価1,100円(税込)

ソニー・マガジンズ

発売日が7月17日と決定!

競走馬育成シミュレーション

ダービースタリオン
DERBY STALLION



●シミュレーション
●アスキー ●7月17日発売予定
●予価¥6,800 ●メモリーカード容量⑤

春の重賞戦線も一段落しようとする今日このごろ、世間をかなりお騒がせの「ダービースタリオン」。新発売日の発表と新たなゲーム画面写真のリリースがあった。発売日は7月17日ということ。今度は大丈夫だね!?

じわじわとリリースされる新画面 今度の発売予定日は信頼できる?

本誌誌上では、ダビスタ速報第3弾ということになる。さて肝心の発売日。今回のメーカーリリースでは7月17日の木曜日に発売予定! とある。今回の発売日予定の発表は、信頼できるのではなかろうかと思う。それは何故かというと……世間の生徒、学生の夏休み突入までに発売したいというギリギリのタイミングはその時期だし、そしてテストプレイ版が6月の中旬ごろには媒体に配布されそう、という情報もあるから。やきもきの気持ちも、これでその落とし所ができたということ(だと思う)。まあ、延び延びのスケジュールではあるが、急いで発売して、製作スタッフの満足度の低い出来上がりのモノが市場に出るよりは、最後の詰めがじっくりと施された完成度の高い作品を待っていたほうがイイに決まっている。ダビスタについては、発売時期について、売れ行きがどうこうという要素が少ないゲームだと感じる。何度も書くようだが、まあ、もう少し待つことにしよう。

さて、開発も佳境のこの時期。新たな画面写真も入手できたのだが、いかんせんまだゲーム概要についての広報量は少ない。で、今回はインタビューシリーズ(?)も第3弾として、本ソフトを製作している株式会社パリティビットの須田慎治氏にお話をうかがうことにした。須田氏の肩書きは企画部部長。イベントなどではMCもこなす、まあ広報マンという役割の人物。深いゲームファンには、須田PINとしての名前のほうが馴染んだ名前かもしれない。

さてその須田氏に、今回入手できた画面写真に解説を加えていただきながら、現状最新のダビスタ情報をいただくことにしよう。とにかく早く、動く画面が見たいし、プレイ感をレポートしたいが……。

——牧場のイベントの写真がありますが、これキレイに仕上がってますよね。これはやはり取り込み画面なんですか?

「そうですね。牧場の資料を取り込んで、馬の写真と合成したりして加工してますね」

——今回のバージョンのために、牧場に取材は行かれたんでしょうか?

「グラフィックスタッフと薗部で見学に行ったようです。厩舎にも取材に行ってます。ええ、美浦のトレーニングセンターに。今回の写真リリースにはありませんが、厩舎の部分のイベント画面には、自分たちが取材した厩舎の写真が使われています」

——そうですか。今回のグラフィックは取材のたまものですよね。社長さんの薗部氏は、よく個人的にも行かれてますけど(笑)。そうそう、スターブログラマーはおめでとうございました……知る人ぞ知る、薗部氏がJRAで所有する名血競走馬スターブログラマー、GI競走のNHKマイルカップに登録するも抽選で落選、しかし同日行われた京都の葵ステークス、芝1200メートル、4歳オープン戦を鞍上田中勝春騎手で楽勝。4歳オープン馬の馬主となられたわけで……ほんとにおめでとうございます。そのレース当日は薗部氏は京都に行かれてたんですか、やはり。

「ええ、ご声援ありがとうございます、って、ボクの馬じゃないけど(笑)。社長はその日、京都に行っていて、無事に優勝の口取り写真を取ってましたよ(笑)。今後はオープン戦をはさんで、ラジオたんぱ賞に出すとか、中日スポーツ賞4歳Sに行くとかいわれてますが、未定です。」

——この牧場の写真、仔馬が生まれているシーンですが、仔馬の毛色とか馬格とか違ったりするんでしょうか?

「馬格の区別はありませんが、毛色は全色データは入っています」

——須田さんから見ての、ダビスタお薦めイベントを教えていただきたいのですが。

「まだボクも全部のイベントを確認してるわけではないので……。ちょっとヘンな言い方ですが、最近、薗部がいろんな雑誌とかでインタビューに答えてて、イベントなんかで匂わせるような発言してますでしょ。あれね、匂わせてる部分については、おそらくほとんどゲームに入れ込むと思うんですよ。みんなに期待させておいて、でも実際には入ってない、みたいなことは嫌いな人ですから。



須田慎治氏

ダビスタの製作会社、株式会社パリティビットの企画部部長。イベントなどでは広報的役割を担い、ステージにも立つ。某有名RPGなどの案内役としても一名を馳せる。



◀キレイな画面である。各種イベント全面にこういう画面が出現してくれると、生産にもより力が入るというもの。



◀繁殖牝馬のセール場面だ。さあ、どういう配合が今度のトレンドとなるのだろうか? まずは従来のパターンからか?

©パリティビット

ひとまず種牡馬を5頭お見せしましょう



▲地味な種牡馬というイメージは、ランニングゲイルの出現で払拭されつつある。こういう個性的な種牡馬での生産は、ぜひ試してみたい（と思うのは一部の競馬ファンだけであろうか？）。

▶一度は頓挫しかけた種牡馬の道であったが、現在では成功への明かりが差してきている。活躍する若駒が目立ち、一気に爆発してくれる血統として期待。



◀地味なダート血統である。しかし、実際のJRA＋地方競馬での成績を確認すると、非常に高い勝ち上がり率をしている。最低でも1勝はしてくれそうな血統だ。



▼一度は頓挫しかけた種牡馬の道であったが、現在では成功への明かりが差してきている。活躍する若駒が目立ち、一気に爆発してくれる血統として期待。



▶タマモクロス自体はステイヤー系であるが、その産駒はどうもマイルから中距離が得意な傾向。超超重賞馬にはならずとも、重賞の常連という安定した成績の馬は十分に期待できそう。



充実の種牡馬、繁殖牝馬たち 牧場の拡張性におもしろ進化あり

――そうですか。じゃあ、種牡馬関係とかでも、何かイベントがあるんでしょうか？

「そうですねぇ。例えば、ある一定の条件を達成すると、新たに種牡馬が登場してくるとか。これはゲームの流れとしても重要な要素になってくる部分だとも思うのですけども……」

――今みなさんテストプレイ真っ只中だとは思うんですが、スタッフのみなさんが現在面白がっている部分っていうのは、例えばどんなことが？

「えーとですね、牧場の拡張っていうのが、イイ感じですかね。牧場の拡張は、今までのバージョンとは違います。具体的に言うと……プレイヤーのプレイスタイルによって、牧場の拡張性が変わってきますね。遊びかたが繁栄されるというか。馬の生産数……一点豪華主義的か中堅馬を多頭数作るか、なんてところで変わってきたりとか。あと、海外レースが増えますから。日本のGⅠ戦線のスキマの時期に海岸遠征が入ると思います。このあたりも、ぜひ挑戦してみてほしいですね」

――結果として、馬のデータはどのくらい入っているんでしょうね？

「種牡馬は240頭、繁殖牝馬は340頭くらいになりそうです。まだ確定じゃなくて、薗部いわく、プラス10からマイナス5の範囲の誤差で、という感じでしょうか（笑）」

最高級の操作性を求めて、土壇場の調整中。少しの上積みが商品寿命を決定する！

新基準たるPS版ダビスタは 深い配慮の上、鋭意調整中

「今度のダビスタは、ものさしというものがないんですよね」

――どういうことでしょう？

「今までのダビスタのバージョンと、パスワードの互換性がないんです。ですから、最強馬、目標とする馬がない状態からみんなプレイをスタートさせるわけです。馬探しから始めなきゃならない」

――今回のものが、スタンダードになるわけですよね。また雑誌とか、ネット上とかでオレのが最高とか賑わうわけですね。従来のバージョン、ダビスタ96あたりの必勝法、強い馬づくり法はどのくらいは継承されているんでしょう？

「うーん、かなり変更されてはいるものの、半分くらいはあてはまってるんじゃないでしょうか？”安定C”がいいというのは、今回もなんだかあるみたいです」

――まあ、今現在まだ調整中ということでしょうから、テストプレイ版が早く媒体に配られることを祈ってますよ。

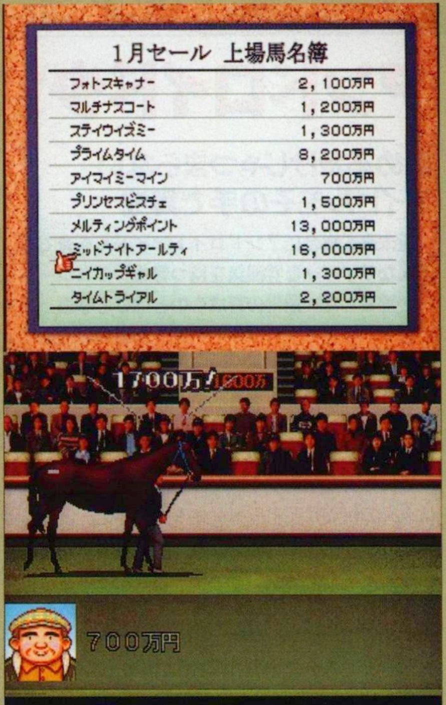
「そうなんですよ。今、まさに調整中で。で、薗部のルーチンの調整法というのが、またタイヘンなんで……。普通バランス調整というのは、各ルーチンの数値をプラスしたりマイナスしたりで調整するんでしょうけど、このダビスタの場合は、ルーチンそのものを作り直して調整してるんですよ。ですから作り手としてはタイヘンなんですけど、結果、長く遊んでもらえるものになってるという部分だとも思うんです。

あとですね、今までのバージョンと明らかにちがうと思うのは、操作性だと感じてます。グラフィック表現に関してもそうですが、ゲームを進行していく上での操作性は、かなりイイと思います。また、大事にしていかなければならないところですよね。CD-ROMのソフトってシーク（読み込み時間）があるわけで、そういう待ち時間が気になるもんですよね。今までのダビスタはROMでの供給だったわけで。待ち時間なしという理想に近づけるためにがんばってます」

――最後に、セリの写真で何かひと言……

「もちろん画面もキレイになってるんですが、繁殖牝馬と2歳馬セールの開催時期が決まっているということが、プレイヤーに親切になりましたね。いつもいつも超高額馬を探すために、セールを覗きまくらなくても、ある時期だけ覗いていればいいので。わかりやすくなったと思います」

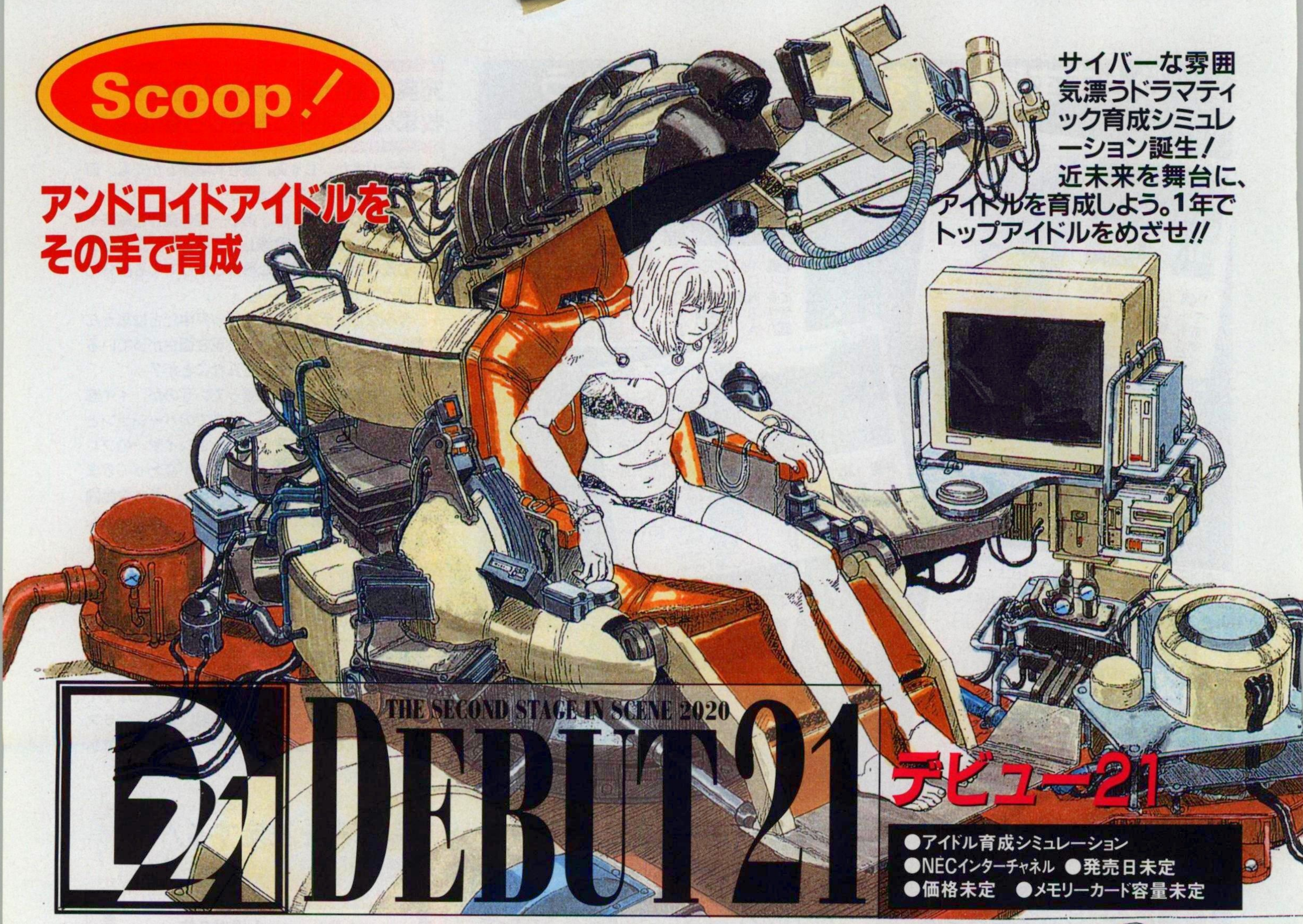
基本的なゲームシステムは、変わりようがないダビスタの進化形は、やはり細やかな心使いと、長く遊べる要素を盛り込んんでいくということのようだ。



▲あった、超高級馬！　やはり高い馬は走る確率が高いのだろうか。下の画面写真はポリゴン的な表現による、セリの現場のシーン。セリの操作も、多少変わっているようだ。

Scoop!

アンドロイドアイドルを その手で育成



サイバーな雰囲気漂うドラマティック育成シミュレーション誕生！ 近未来を舞台に、アイドルを育成しよう。1年でトップアイドルをめざせ!!

DEBUT21

THE SECOND STAGE IN SCENE 2020

デビュー21

●アイドル育成シミュレーション
●NECインターチャネル ●発売日未定
●価格未定 ●メモリーカード容量未定

アンドロイド少女をアイドルに！

眺めるだけじゃつまらない アイドルをその手で育成

近未来を舞台にアンドロイドアイドルを育てる。そんなサイバーな雰囲気を持つ育成シミュレーションが登場した。通常の育成ものとはひと味違った世界観、ドラマチックなストーリーが魅力の作品だ。

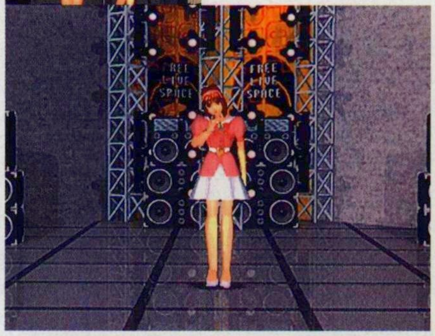
プレイヤーはマネージャーとしてアンドロイドのアイドル・神崎アイを育てる。1年間という限られた期間でトップアイドルの座につかせ、アイドル大賞を獲得するのが目的だ。

彼女の育成期間が1年なのには理由がある。アイは人間の代わりとするべく生み出された、汎用ロボットの開発作。データ収集のために世に送り込まれたアンドロイドなのだ。ハードウェア疲労の問題から、現段階では1年以上生活できないのである。

アイドルとマネージャーという関係を続けるうち、展開次第ではふたりの間に恋愛感情が芽ばえることもある。1年という限られた期間の中で、アイドル育成に熱中するも、彼女との殺那の恋に燃えるも、すべてはプレイヤー次第だ。



◀歌、ダンス、演技。トップアイドルをめざすなら、オールマイティにこなさねばならない。



◀モーションキャプチャーによるキャラの動きと、MIMEによる微妙な感情表現にも注目。

神崎アイ

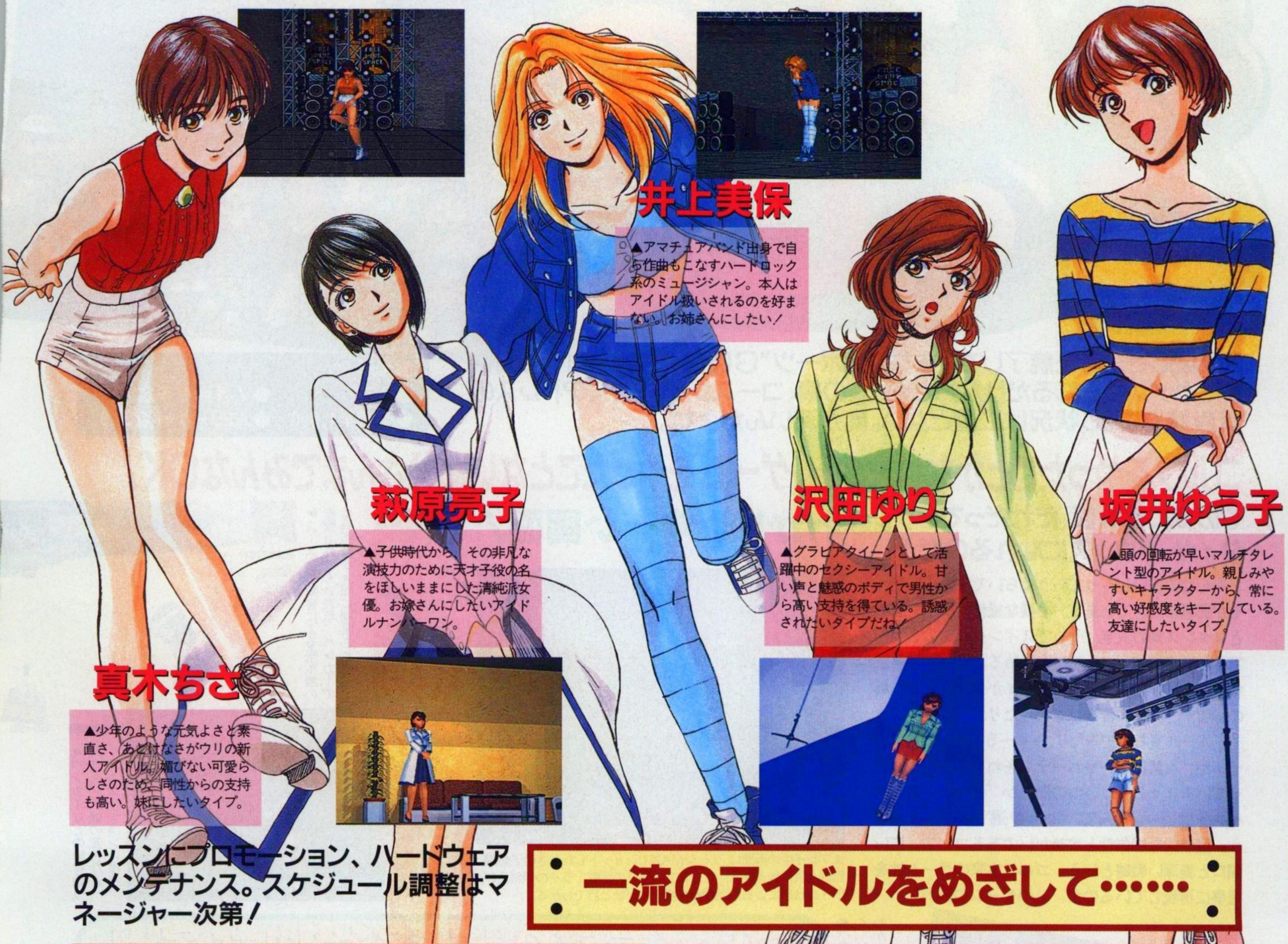
ヒューマンタイプのアンドロイド。技術的限界により約1年間しか活動できない。つくられたばかりで、「感情」というものが理解できていない。





友人？ それともライバル？

CMや映画に出演するにはオーディションを通過しなければならない。アイの前に立ちはだかる5人のライバルを紹介！



井上美保

▲アマチュアバンド出身で自ら作曲もこなすハードロック系のミュージシャン。本人はアイドル扱いされるのを好まない。お姉さんにしたい！

萩原亮子

▲子供時代から、その非凡な演技力のために天才子役の名をほしいままにした清純派女優。お嫁さんにしたいアイドルナンバーワン。

沢田ゆり

▲グラビアクイーンとして活躍中のセクシーアイドル。甘い声と魅惑のボディで男性から高い支持を得ている。誘惑されたいタイプだね！

坂井ゆう子

▲頭の回転が早いマルチタレント型のアイドル。親しみやすいキャラクターから、常に高い好感度をキープしている。友達にしたいタイプ。

真木ちさ

▲少年のような元気よさと素直さ、あどけなさがウリの新人アイドル。媚びない可愛らしさのため、同性からの支持も高い。妹にしたいタイプ。

一流のアイドルをめざして……

レッスンにプロモーション、ハードウェアのメンテナンス。スケジュール調整はマネージャー次第！

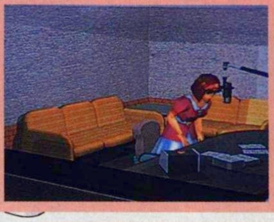
Lesson ～歌、ダンス、演技～

アンドロイドであるとはいえ、やはり人間同様のレッスンをこなさなくてはならない。ダンス、歌、演技を一から覚えて、人間と同等以上の表現力を身に付けよう。視聴者から支持されるアイドルになるためには、着実に力を付けていくことが必要なのだ。ここでのレッスンは、ドラマ出演やコンサートの際に、きっと役立つはずだ。



Works ～仕事、プロモーション活動～

グラビア撮影、テレビ番組出演、コンサートなど、ひとロにアイドルと言ってもこなす仕事の種類は様々。また、プロモーション活動もスケジュールに組み込む必要がある。仕事によっては、オーディションでライバルと競わなければならないものも。こなす仕事によって、タイプの異なるアイドルに育っていくようだ。



◀ラジオ番組に出演するアイ。少しずつファンを獲得しよう。

Schedule～スケジュール～

スケジュールの設定を行なう。イベントやオーディションなど、仕事関係のスケジュール以外に、アイとデートをして感情面の育成を促すこともできる。コミュニケーションも重要なのだ。

▼本部が依頼する仕事以外は、自主的に決めることができる。



Maintenance ～修理～

アイのパラメーターの確認、ハードウェアの修理を行なうメニュー。仕事で得た収入をもとに、必要に応じてハードウェアを購入し、徐々にバージョンアップしていくことも可能だ。

▼疲労の激しいパーツは修理することもできる。



そして1年後…

アンドロイドアイドル「神崎アイ」が活動できるのは1年。これはハードウェアの寿命の問題による。このアンドロイドは従来の工業用ロボットに比べ、自由度の高い動きができるぶん、各パーツの疲労も激しい。そのため、長期による活動はできないのだ。しかもハードとソフトウェアとが密接に関係しているので、疲労した部位によっては交換不可能。果たして1年後のアイの運命は……？

©1997 NEC Interchannel,Ltd Licenced by HEADROOM/IMAGE WORKS Co,.Ltd,

やればやるほど面白い!!

みんなのGOLF



世のおじさま方を魅了してやまないスポーツ"GOLF"。球を打って飛ばしてカップに入れるだけなんだが、人の癖、コースレイアウト、アドレスの状態等々、同じ状況は二度とない。奥が深いんだよね。

- ●スポーツ
- ●SCE
- ●予価¥4,800
- ●7月発売予定
- ●メモリーカード容量3

ゴルフをやったことがない君から、ゲームをやったことないお父さんまでみんなOK!

その気になれば、だれだってタイガー・ウッズになれるのだ!

『みんなのGOLF』っていうくらいですから、だれもが簡単にできてしまう。必要な操作はクラブ選択とスタンス角の決定、そしてスイング。この3つができればOK!　ゴルフが楽しめる。で、コースをまわっているうちによりよいプレイがしたくなる。風の影響や、打球の着地点を考えたり、ドローやフェードボールを打ってみたり、+4～5打叩いていたホールが、次第にパーやバーディをねらえるようになっている。そして、いつの間にか「このホールのポイントは……」なんて、"ゴルフ通"になってしまう。直感的な操作性と攻めがいのあるコース。広い間口と奥深い戦略という、ゴルフ本来のゲーム性を見事に再現しているのが、このゲームの魅力だ。

わかりやすーい画面!



▲プレイ中の画面は、ゲージMAXでショットしたときの予想飛距離と目標地点から、ピンまでの残りの距離、ライの傾斜及び、ライの状態による飛距離影響度などがひと目でわかる。

様々なシチュエーションが待っている



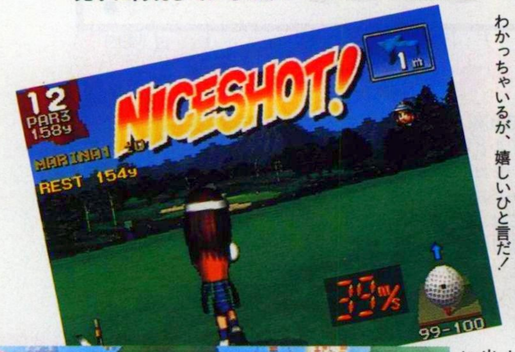
▶コース上の障害による飛距離の影響もちゃんと表示。バンカーでは飛距離が大幅に制限される。



◀バンカーなどの障害物以外にも、天候の変化など、シチュエーションは様々。

プレイを盛り上げる愉快な演出

ただリアルなだけじゃ盛り上がれない。いいショットを打ったら「NICE SHOT!」のひと声もほしいよね?　大丈夫、ちゃんとあります!　しかも、痛快なショットはセーブ可能。いつでも再生できる。会心の一打を友達に自慢することだってできるのだ!



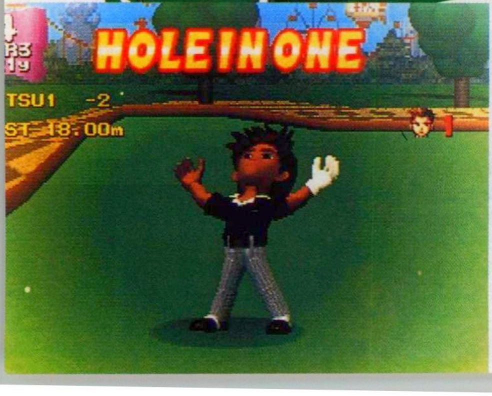
◀パワーゲージMAXかつ、真芯でとらえると「NICE SHOT!」と誉めてくれる。わかっちゃいるが、嬉しいひと言だ!



▲ショットを打ったときの弾道を表示。自分がどんな球を打ったのかよくわかる。



◀ミラクルショットはもちろん、ベストドライブや、ニアピンなどはしっかり記録される。



◀めったに実現することができない「ホールインワン」。実際のゴルフでこれを出すとご祝儀を振る舞わなきゃならないそーな。対策用の保険もある。



▶条件がそろえば、池の水面を切り裂く「水切りショット」だって打つことができる。



▶雨が降れば、水の抵抗でボールの転がる距離も変化。水しぶきだってキッチリ再現する。

©Sony Computer Entertainment

個性派キャラが多彩なコースを攻める!!

独自のプレイスタイルでコースを攻略する

　プレイを盛り上げるのは、何も演出だけじゃない。個性あふれるキャラクターや、3次元グラフィックでつくられた精密なコースも、"ゴルフ"というゲームの懐の深さを表現している。

　プレイヤーの数だけ、プレイスタイルがあるといっても過言でないくらい、ゴルフにおけるプレイヤーの個性は千差万別。当然、プレイヤーの代わりとして、実際にコース上に立つキャラクターたちは十人十色のゴルフセンスを持っている。パワーは足りないが、抜群のコントロールがあったり、飛距離はスゴイんだけどパットが下手とか。なかにはどーも左にボールが飛んでしまう癖のあるキャラだっている。きっと、自分にピッタリのキャラが見つかるんじゃないかな？

　また、3次元ポリゴンでつくられたコースは、ただ美しいだけじゃなく、非常に高度な戦略性が組み込まれている。グリーンの傾斜や凹凸、バンカーや池などの障害物や、天候にいたるまで、日本国内外の名門コースをモデルに、コース攻略の面白さを凝縮。しかも、使用キャラの能力特性によっても攻略ポイントは変わってくる。初心者から上級者まで、ヤレばヤルほど面白くなっていくのだ。

まずは3キャラを紹介!!

可愛い女の子から、プロゴルファー○ルみたいな選手まで、プレイヤーの分身ともいえる使用キャラクターには、いずれも個性的なゴルフセンスが設定されている。それぞれの能力をちゃんといかしきれるかは、プレイヤーの戦略次第なのだ！

MARINA（マリナ）



▲パワーは低めだが、ショットのコントロールは抜群。当ゲームのヒロインか？



KATSU（カツ）





▲コントロールは良好なのだが、打球が多少左にそれる「フェード癖」が難点。

SASUKE（サスケ）



▲パワーもコントロールもそこそこだが、スピンやアプローチなどの小技が苦手。



あらゆる角度から戦略を練る！

　正確なショットを打つことも大切だが、コースのどのポイントをねらうかはさらに重要。そこで、アドレス時にいろいろとカメラ視点を切り替えて、打球の着地地点をあらかじめ知っておく。いかに次のショットを有利に打つか、ピンの近くをねらうかが問題。



▲コースは3Dポリゴンでつくられているので、いろんな距離、角度から見ることができる。まずは全景を見渡して、主な障害物の場所を確認したい。

▼カメラ視点をアップに切り替えて、予想着弾地点の状況を確認することができる。着弾地点の表示はスタンスの方向と連動しているのでわかりやすい。





◀上空からのカメラ視点で、コース全体を見渡すことができる。上空から見てショットの方向を決め、着弾地点をアップ画面で確認すればほぼ完璧かな。

いろんなコースがあるのだ!!

　高低差をいかした丘陵系コースから、プレイヤーの腕を要するトリッキーなコースなど、全6コース、108のホールが用意されている。さらに「ゴルフ練習場」や、手軽に遊べる「パットゴルフ」も楽しめるのだ！

▼経験を積んだ上級者のみが挑戦できる「エキストラコース」では、このような日本列島を型どったコースをはじめ、キリンやロケットの形をしたコースが存在する。





◀オーソドックスなレイアウトの「グリーンカントリークラブ」。初心者から上級者まで自然を楽しみながらプレイできる。



▶パターのみでプレイする「パットゴルフ」。パットの練習をするならここが最適。短コースなので手軽に遊べる。

新機構"ゲットシステム"

ゴルフが上達すればいいことがあるのだ！

　1打1打を極め、独自のコース攻略を発見し、ストイックにベストスコアを追求するのもいいが、このゲームにはちょっとした目標がある。ゴルフゲームでは初めて採用された新システム"ゲットシステム"がそれだ！　このシステムは、経験値を得ることで新たなコースが登場する「経験値システム」と、CPUキャラとの対戦に勝利すると、そのキャラが使用可能になる「VSモード」からなる。ゲームの腕が上達すればするほど、新たな目標と楽しみがゲットできるというワケだ！　新コース&キャラをゲットするという目標があれば、プレイにも力がこもるってもんです。

RPGで対戦プレイに燃える！

ラグナキュール



華麗なイベントもいいけれど、RPG本来の楽しさは、キャラクターを育て、装備を検討し、パーティーを編成し、そして戦うことにあったはず。『ラグナキュール』というゲームは、そんなRPGの原点を今の時代に即した形で伝えてくれる。順調に開発の進む、こだわり派の新世代RPG、ひさびさの続報だ。

かくして、その物語は始まった

●RPG
●ソニー・ミュージックエンタテインメント　●9月発売予定
●予価¥5,800　●メモリーカード容量⑮

ストーリー上の目的もまずは強くなること！

主人公（リーン）は、あくまでも等身大だ。いきなり大仰な「使命」や「運命」を負わされるのではなく、修練場で武術を学び、トーナメントの武道会に出場し、強くなるため旅に出る。もちろん、世界は神秘に満ちている。謎の古代文明、「神」の存在、歴史、闘争……。しかし、主人公がそうした世界の摂理に関係していくのは、結果に過ぎない。主人公が強くなるから、運命が向こうから近付いてくる。『ラグナキュール』の物語は、そんな自然な流れで進んでいく。決して長いシナリオではないが、起伏に富んだ展開を楽しめるはずだ。

そして、このゲームの大きな売り物のひとつ、MBS（メモリーカード・バトル・システム）は、シナリオクリア後に初めて楽しむことができる。シナリオで育て上げたパーティーと、同じくゲームをクリアした友人のパーティーを戦わせるというこのシステム、愛着あるキャラクターたちといつまでも付き合い続けることができるという、RPGファンにとってはたまらない仕掛けなのだ。

さて、ストーリーは、修練場きっての俊英である主人公が、いよいよ「武神祭」に出場しようか、というシーンから始まる。決勝戦で待ち受ける強敵との戦いの結末は……？



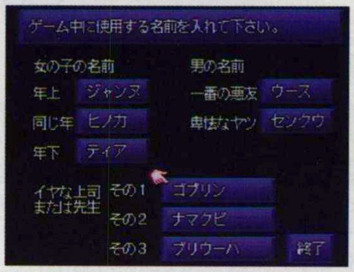
▶町にある「とぎ師」の家。武器を鍛えることで強化できる（各武器に定められた上限の範囲内）という独創的なシステムだ。



▶冒険の拠点となるサロン。控えメンバーが待機しており、セーブやパーティー編成などはここでおこなわれるのだ。



◀修練場で、師匠の訓辞を聞く若者たち。主人公は、その中で実力ナンバーワンの腕前。仲間の代表として大会に向かう。



▶主要登場人物の名は、アンケートによってそのイメージに合わせて命名することができる。自分で名付けたキャラクターの登場ぶりに期待しよう。



◀武神祭の地区予選の決勝で出会う、オレイアという手練れの戦士。謎の少女、リーヴを見て何かに気付いたようだ。

序盤の仲間たち

最初の冒険までに仲間にできるメンバーは、この3人。いずれ劣らぬ個性派ぞろい。でも、もともとの知り合いはウースだけ……。

リーヴ



◀ふらりと町に現われた謎の少女。主人公を「お兄ちゃん」と呼び、なぜか非常になついてくる。

ウース



◀主人公の幼なじみ。立派な体格とほがらかな性格の持ち主だが、いい加減なところも。

バラディ



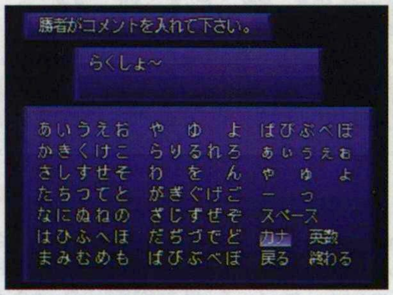
◀旅の修行僧。「踊り」を通じて世界の真理にたどり着こうという独自の宗派に属している。

©1997 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.＊写真は開発中の画面です。

RPG戦闘の新境地、MBSメモリーカードバトルシステムとは？

遊び方いろいろ。工夫を凝らして個性的なパーティーを育てよう

MBSは、確かに対戦のためのシステムではある。が、その発想は、キャラクターひとりひとりの存在感をより大切にしよう、というところからきている。同じリーヴでも、「ぼくのリーヴ」と「キミのリーヴ」は別人なのだ。違った資質（初期設定）を持ち、違った冒険をし、違った育ち方をする。MBSは、そういったキャラクターの個性というものをはっきりした形で表現してしまう。そのために、MBSにはさまざまな工夫が凝らされている。キャラクターの戦歴はデータで残せるし、各キャラクターの個性を大切に考えるがゆえに、キャラクター単体でのコピーはできないようになっている（カード単位のバックアップは可能）。友だちのカードにキャラクターを移してしまえば、自分のカードにそのキャラクターはいなくなってしまう。このゲームでは、各プレイヤーそれぞれのキャラクターが、たったひとりの「かけがえのない存在」なのである。



◀戦いの記録は、キャラクターごとに持つことができる。タイトルは勝者がつける。



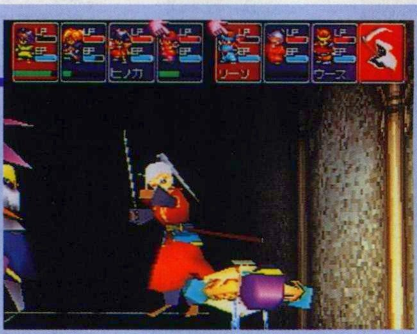
▲対戦のスタートシーン。4対4の戦いは混乱して見えるが、シナリオを解いた人なら誰でも、敵味方の区別は容易につくだろう。

キミだけの最強パーティーをめざせ！

シナリオを解いたからといって、用意されたキャラクター全員が仲間になるわけではない。同時に仲間にするのが困難な組み合わせもあれば、隠れキャラ同然の存在もいる。その中から4人を選んで戦うとなれば、パーティー構成自体、そうそう人とダブるものではない。加えて、各キャラクターの資質はあるにせよ、育て方と役割（戦闘時の隊列で決まり、隊列は自分で作って登録することができる）次第で同じキャラクターでもまったく違う戦い方をするようになる。そのバリエーションの豊かさは、想像以上だ。その上で最強パーティーをめざすとなれば、シナリオプレイの2度や3度はあたりまえ……なのかもしれない。

▶対戦の勝者は、相手からアイテムを没収できる。貴重で強力なアイテムも個性の内だ。





▲バトルは、ターンとリアルタイムの併用性。敵を巻き込む旋風魔法等で隊列を崩し、前衛のキャラが敵陣に突入。状況に応じた戦術が勝敗を決する。ビジュアル的にも迫力十分。

キャラクターの戦いの履歴が残せる！

キャラクターはメモリーカード間を移動することができるが、どこに行っても固有の対戦記録を持っていくことができる。どんなパーティーとどんな戦いをし、勝ったのか負けたのか、再現できるデータとして残されるのだ（対戦データの保存可能数は、カード1枚につき総計で制限がある）。4人パーティーで1度戦った場合、同じ対戦のデータを、敵味方それぞれ8人のキャラクターが、個別に持つことができるわけだ。

加えて、レベル、能力、装備、それ自体が、シナリオモードでの戦いの履歴でもある。対戦で経験値が稼げることはないが、シナリオクリア後でも、ゲームには修行用のハードなダンジョンが残される。ここで強力なモンスターを倒し、モンスターの出す貴重なアイテムを入手することで、永遠にパーティーを強化し続けることができるのだ。

ただし、このゲームの対戦では、レベルは極端に強さに反映されない。むしろ、どんなタイプに育ったか、どんなアイテムを身につけているか、そして対戦時の戦術によって勝敗が決するのである。互いの装備アイテム1点を賭けて勝負するもよし、実力に極端な開きがあったら人数にハンデをつけて対戦するもよし。人と人との対戦だから、ルールも遊び方も自由に拡大できる。そして、そんな戦いのひとつひとつが、キミだけのキャラクターの履歴として、個性として残っていくのである。



▲キャラクターごとの、対戦記録を参照するモード。保存できる（戦闘シーンを再現できる）対戦記録の数は限られているが、勝ち負けの数は結果として残される。

キャラクターのトレードができる！

メモリーカードからメモリーカードへ、キャラクターを移すことができるというのが、MBSの最大の特徴。ただし、決してコピーはできない。だから、例えば「もうひとりリーヴがほしい」なんて思った場合、友達のリーヴをもらうか、もう一度シナリオをプレイして別のパーティー一式を新たに作るしか方法はないわけだ。しかも、2人目のリーヴは1人目のリーヴと同じキャラクターではない。異なる能力と異なる戦歴を持つ、また別のリーヴなのだ。

ただ、そういった条件さえクリアし、また呑み込むことができれば、主人公以外は全員リーヴ、なんていう愉快なパーティーを組むことだってできる（主人公はいかなる場合もパーティーメンバーから外せない）。それどころか、根性さえあれば、控えも含めて色違いのウースをずらりと揃える、なんて芸当だって可能なのだ。

そして、友達のメモリーカードに移されたキャラクターは、そこでも（キミの知らない）戦歴を重ねていく。いつか元のメモリーカードに戻ったとき、レベルも装備もガラリと変わり、元の持ち主の知らない戦歴を携えて来ることだってあり得るわけだ。

そうやってさまざまな変遷を経た自分だけのパーティーには、従来のRPGでは考えられないほどの愛着がわくことだろう。だからこそ、対戦プレイ自体にも存分に熱くなれるはずだ。



▲非常にわかりやすい、キャラクターの転送画面。先方のメモリーカードの対戦記録空き数に応じて、可能な範囲でそのキャラクターの対戦記録を持っていくことができる。

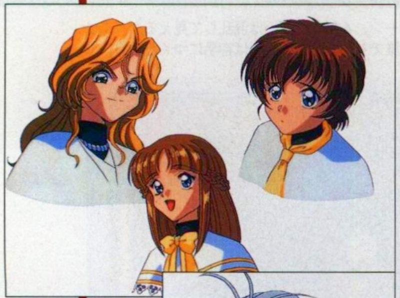
HYPER PIN-UPS

おすすめPS新着情報 今月は21タイトル!!

01 みつめてナイト

純愛シミュレーション／コナミ／'98年発売予定 NEWS

キャラの新イラストを公開！





コナミと、広井王子率いるレッドカンパニーが、共同開発を進めていることで話題を集めている『みつめてナイト』。ゲーム内容の詳細についてはまだまだ不明だが、今回、キャラクターの表情パターンを含む新イラストが公開されたので紹介しよう。

女の子３人は左からレズリー、ソフィア、ハンナ。表情から、各キャラの性格が想像できそう。甲冑に身を包んだ騎士、ヴォルフガリオの素顔も見られる。兜を脱いだ、その姿は白髪の渋〜い男性。瞳、眉などの色が左右で違うようだが、これは過去に重大な事件があったことを物語っているのだろうか？　これらのキャラクターがどのようなストーリーを繰り広げてくれるか、とても気になるところだ。



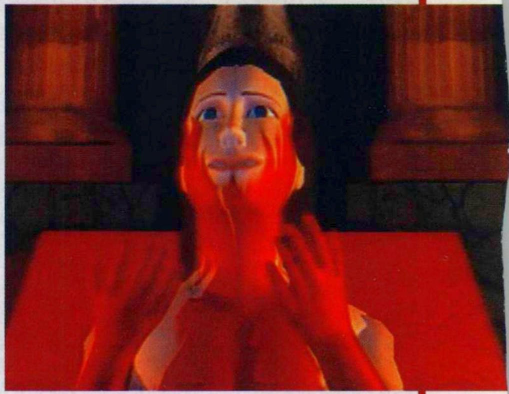
制作は順調に進行しているようで、グラフィックテストは終了、システムやシナリオも完成に近づいているらしい。レッドカンパニーが制作し、セガサターンで発売された『サクラ大戦』は熱狂的なファンを生んだが、これも練りこまれたゲームシステムがあってのこと。〝純愛シミュレーション〟という新ジャンルが銘打たれた『みつめてナイト』がどんなゲームになるのか今から楽しみだ。

04 ザルツブルグの魔女

TOPICS ホラーアドベンチャー／ツカモト／6月20日発売予定

魔女の呪いから逃れることができるのか!?

主人公の富樫光一は、幼なじみの北原沙希と一緒に中世西洋史研究のため、ドイツとオーストラリアの国境沿いにそびえる〝ノイエシュッタト城〟に来ていた。そこで聞かされた魔女狩り伝説、よぎる不安、不可解な殺人……。このゲームは、移動シーン、会話シーン、イベントシーンから構成されている。すべてのグラフィックは３Ｄポリゴンで描かれ、迫力のある映像を再現。この城で何が起ころうとしているのか!?



05 ロックマン大博覧会

EVENT バトルレース／カプコン／発売中

「ロックマン10thアニバーサリー」の一環として、東京ゲームショウ'97 春で行なわれた『ロックマン バトル＆チェイス』。その予選会を見事勝ち抜いた勇者たちが、5月3日「EBIS303」にて決勝大会に挑んだ。

会場には1,000人以上が詰めかけ、「ロックマン」に関する様々なイベントを開催。大盛況だった。



02 ベネトン フォーミュラ1 フェスタIN 六本木 開催

EVENT レース／SCEI／発売中

日本人ドライバーの参戦でますます盛り上がっているフォーミュラ１だが、この5月30日〜6月1日の3日間、ラフォーレ六本木でベネトンチームをフィーチャーしたイベントを開催。イメージガールとの撮影会のほか､SCEIの『FORMULA1』を使ったゲーム大会も行なわれる。Ｆ１ファンなら見逃せないイベントだ。



03 アルカノイド ―リターンズ―

ブロック崩し／タイトー／8月発売予定 TOPICS



アーケードゲームとして十数年ぶりに復活した『アルカノイド―リターンズ―』が、早くもＰＳに登場！　新キャラや難易度調整をした「オリジナルモード」「スカッシュモード」「反射神経測定モード」など、楽しみな仕掛けがいっぱい。ボリュームコントローラやマウスにもバッチリ対応している。

06 PAL〜神犬伝説〜

RPG／東北新社／発売中 URAWAZA

知ってて得する攻略ポイント紹介！

うっかり回復し忘れているときに戦闘になだれ込む、なんてことがないように回復のタイミングを紹介しよう。まず守島。ユキトの家から出ると戦闘になるので、家に入る前に回復アイテムを買い、宿屋で回復しておこう（写真右上）。次にドーナツ島（左下）。池を凍らせてしまうと水で回復できなくなる。氷の術を使う前に回復を！　最後にシイラ（右下）。ホッターに話しかける前にダンジョンに入るとイイことがあるぞ。



©TAITO CORP.1997 © Kazushi Hagiwara 1996 ©1996 SHUEISHA©1996 SETA CORPORATION © TAITO CORP.1997 © T-DOGs ©1997 FOG © FPS／中島敦子 1997 © ウイネット ©レックスエンタテインメント システムサコム ©1995 東映ビデオ／東北新社 ©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 KONAMI ©1997 RED Licensed by Thinking Rabbit,Inc. ©1997 ITOCHU Corp. © いのまたむつみ／（株）ナムコ © 石森プロ・東映（仮面ライダー倶楽部を使用） © 円谷プロ © 創通エージェンシー・サンライズ © BANPRESTO 1997

プリズムコート 07

TOPICS 育成シミュレーション／FPS／今秋発売予定

チームワーク重視の育成ゲーム登場！



バレーボールを題材にした育成シミュレーションゲームをFPSが発表した。プレイヤーは、女子高校のバレー部のコーチになり、様々な個性を持った６人の少女達を鍛え、最終目標の全国大会優勝を目指しゲームを進めることになる。今までの育成ゲームと違い、このゲームのポイントとして、女の子同士の相性というものがある。チームワークは直接、チームの強さに関係してくるというわけだ。キャラクターデザインには「らんま1/2」「逮捕しちゃうぞ」などで有名な中嶋敦子さんを起用。

10 美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語

アドベンチャー／フォグ／８月１日発売予定 TOPICS



プレイヤーはカメラマン志望の男の子。撮影旅行に来た東北地方で様々な女性と出会い、ある事件に巻き込まれていく。ハイクオリティの実写取り込みの背景、音声による各地の解説が、家庭にいながら当地を旅行している気分にさせてくれる。出会った女の子は美しい景色をバックに、写真を撮ることもできる。

ロッククライミング『未踏峰への挑戦』アルプス編 11

TOPICS アクション／ウイネット／7月25日発売予定

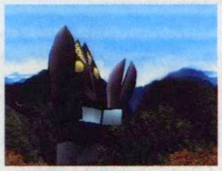
本格的な登山の魅力を味わえるソフトが登場する。キャラクターの手足を一歩一歩操作して、少しずつ忍耐強く絶壁を登っていく感覚はスリル満点。フリークライミングや人工登攀の練習から始まって、登頂計画をきちんと立ててから登山にチャレンジするなど、かなり本格的。全ルート踏破に挑戦しよう！



バトルフォーメーション 08

TOPICS マルチプレイヤーシミュレーション／バンプレスト／９月発売予定

仮面ライダー、ウルトラマン、ガンダムなどでお馴染みの悪役キャラを構成・指揮して世界征服をめざすシミュレーションゲーム。プレイヤーは４人まで参加可能。ほかのプレイヤーを出し抜きつつ、各ユニットの相性や特性を活かした部隊編成が必要になる。キャラ総数は200体以上。ヒーローもの好きにはおすすめ！



12 ブシドーブレード

格闘／スクウェア／発売中 URAWAZA

まだある『ブシドー』裏技３連発！



ボタン連打によって勝敗が決まる鍔迫り合いは、連打勝負に勝っても相手の操作次第で、すかされることもある。ところが、それすらも回避する裏技があるのだ。方法は簡単。連打するとき、方向キーの前を入力しつつ連打すればＯＫだ。つまり、弾き飛ばさずに押せば、相手にもすかしようがないというわけ。でもボタンは連打しているから、相手の出方をうかがって、隙が見えたら方向キーの前を離せば相手を弾き飛ばすことができるのだ。



次は連続技の動きについて。連続技は、かわしたつもりでも自分を追いかけて攻撃してくる。連続技はひと太刀毎に相手の位置に合わせて、攻撃方向を補正するのだ。よって、相手の技が出た直後に移動すれば、回避できる確率が上がるということだ。

最後は栗積槍跡の風。現実の世界と同じで、総重量と地面との接地面の多さによって風から受ける影響力が変わる。重さは重い方、足は両足ついている方が風の影響が小さい。追い打ち攻撃や兜割など、両足が地面から離れる技は、この風の影響を大きく受ける。また風上にいれば、相手の攻撃が届きにくくなる。これら風の影響を使った、高度な戦略も楽しんでみよう。



09 影山ヒロノブ 20周年記念ライブ

4月25日・赤坂BLITZ INFO.

「On the verge of Revival」も熱唱！



アニメ・戦隊物の主題歌や、ＰＳ版『サイキック・フォース』（３Ｄ大戦格闘／タイトー／発売中）のテーマ曲などで人気のボーカリスト・影山ヒロノブのデビュー20周年ライブが、去る4月25日、東京・赤坂BLITZで行なわれた。会場には、アニメ好きの子供からバンド（レイジー）時代からの熱心なファンが多数つめかけ熱気ムンムン。堀江美都子、岩永雅子、遠藤正明ら豪華ゲストの登場も会場を沸かせていた。

13 『FFT』キャラクターカードブック発売

4Dバトル RPG／スクウェア／6月13日発売予定 INFO.

発売が間近に迫った『ファイナルファンタジータクティクス』のキャラクターカードブックがデジキューブより発売決定。Vol.1（6/6）とVol.2（7/中旬）の２冊刊で独特の世界観を味わおう。Vol.2には隠しキャラやジョブも登場予定。

14 太陽のしっぽ

原始生活ゲーム／アートディンク／PS The Best情報 NEWS

昨年４月に発売され、原始時代を舞台にした独特の世界観と新しいゲーム性を提示したその内容で話題を呼んだ『太陽のしっぽ』が、2,800円という低価格で、6月27日に人気の“PS The Best”のラインナップで発売されることになった。

15 渋谷・FURAに『DEPTH』ルームが！

サウンドアドベンチャー／SCE／発売中 TOPICS

今話題の渋谷のクラブFURAに、SCEの『DEPTH』をフィーチャーしたスペースがオープンする。『DEPTH』の試遊台が置かれていたり、ビデオプロジェクターで『DEPTH』が映されていたりと、かなり濃いスペースになりそうだ。

16 実践パチスロ必勝法！5

パチンコ／サミー／発売日未定 TOPICS

あのサミーが実践必勝法シリーズを引っさげてＰＳに初登場！お馴染みのタイトルなので、待っていた人も多いはず。まだくわしいことはわからないが、発表されたばかりの最新機種のみが収録されるらしいぞ。

©1997 スクウェア／ライトウェイト © Licensed by FOCA to Fuji Television. Published under licence from PSYGNOSIS LIMITED. ©1996 PSYGNOSIS LIMITED.PSYGNOSIS TM is a trademark of PSYGNOSIS LIMITED and is used with permission.All rights reserved.

17 ランニング・ハイ

レース／システムサコム／発売中

URAWAZA



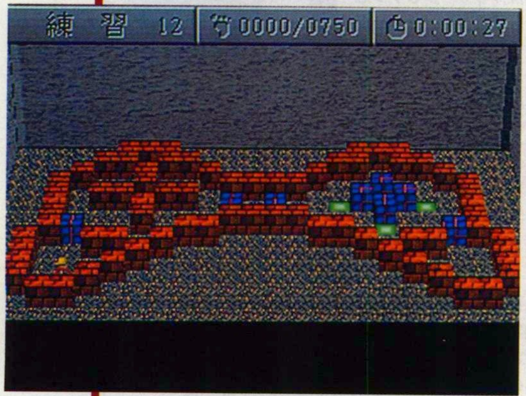
隠しキャラを含む、全キャラを使用できるようになるコマンドが発表された。タイトル画面で方向キーを下、下、上、上、左、右、左、右と入力しよう。成功すると、赤ん坊の声が聞こえる。この状態でスタートボタンを押すと、特別メニュー画面が表示され、アムラー風女子高生や赤ちゃんなど5人が追加される。

18 倉庫番ベーシック

思考パズル／伊藤忠商事／7月25日発売予定

TOPICS

原点に戻ったシンプルなパズルゲーム



倉庫内に散らかった荷物を所定の場所に片づけていくだけという、シンプルなゲーム性と奥の深さで15年以上も遊び続けられてきた『倉庫番』。PS版では、ストーリー性などを追加した『究極の倉庫番』がすでに好評発売中だが、今回発売されるのはパズル部分に要素を絞った基本編といえるもの。価格はとってもお得な3,800円。この低価格で計280面が用意されているほか、自分の倉庫面を作成できるエディット機能もある。

19 実況!!パワフルプロ野球'97開幕版

NEWS

野球／コナミ／今夏発売予定

サクセスモードで投手を育てよう！

『パワプロ』といえば野球ゲームの定番。今年も最新データ搭載の『'97 開幕版』が登場する。しかも今作では、サクセスモードで、ピッチャーを育てることができるようになっているのだ。サクセスモードとは、新人として入団した選手をファームで育成し、一軍入りを目指すというもの。もちろん、自分で育てた選手は、通常の対戦モードの試合に出場させることもできるから、憧れの球団に自分を参加させるなんてことも可能だ。



BASTARD!! ―虚ろなる神々の器― 20

INFO.

RPG／集英社・セタ／発売中

今回ゲームのキャラクターデザインを手掛けた羽山淳一氏のサイン入り、ダーク・シュナイダーくんのセル画&オリジナルテレフォンカードを1名の方にプレゼント！　応募の宛て先は、〒102 千代田区五番町6-2 （株）ソニー・マガジンズIM編集部HP⑦「シュナイダーくん頂戴」係まで。締切は6月16日消印有効。



21 テイルズ オブ デスティニー

SFファンタジックRPG／ナムコ／'97年発売予定

TOPICS

キャラクターイラスト完成!!　徐々にその姿を現す『TOD』



毎月『ハイパー』をちゃんとチェックしてくれている読者の方には、もうお馴染みになってしまった『TOD』。今月ご紹介するのは、ついに完成したプレイヤーキャライラスト!!　いのまたむつみ画伯による、繊細かつ強力な本邦初公開イラストをまずは見てほしい。

念のため、左上から順に紹介していこう。緑の髪がかわいいチェルシー・トーンは、ウッドロウの師匠「アルバ」の孫娘で、祖父譲りの弓の達人。動物や樹木とも話すことができるという。赤銅色の髪を持つマリー・エージェントは、失われた記憶を求めて旅をする女戦士。洗練された剣技が特徴だ。

マイティ・コングマンも、完成版イラストはこれが初公開。あらゆる武器と防具を使いこなす元チャンピオン。格闘技戦を得意とするが、その反面、魔法攻撃には極端に弱い。ウッドロウ・ケルヴィンは弓を得意とするソーディアンだ。主人公スタンたちと初期パーティを組むことになりそう。そして、ジョニー・シデンは、流れ者の吟遊詩人。由緒正しい貴族の血をひいているらしいのだが、その正体はまだまだ謎が多い……。この5人に、主人公のスタン、ルーティ、フィリア、そしてリオンを加えた9人が、プレイヤーキャラ、というわけだ。

今月は、同時に〝国境の町ジェノス〟の画面写真も公開になった。北のセインガルド王国と、南のファンダリア王国をつなぐこの町。宿屋などの施設も用意されているようだ。はたして、ここでプレイヤーを待つものは？

（※画面は開発中のものです）









編集部対抗『アーマード・コア』ゲーム大会
HYPER PlayStation 準優勝

Re-mix体験版収録記念

「アーマード・コア」ソフト100本プレゼント

5月12日、銀座SOMIDOホールで開催されたフロム・ソフトウェア主催の編集部対抗『アーマード・コア』ゲーム大会でハイパーチームが準優勝!! その賞品である『アーマード・コア』ソフト100本を読者のみなさまに大プレゼントします。今月号のハイパープレイステーションと、噂の『アーマード・コア』の体験版が収録された6月16日発売のハイパープレイステーションRe-mix⑦月号についている応募券2枚で、どしどし応募してください。

賞品の『アーマード・コア』100本をハイパー読者にプレゼント!!

ゲーム雑誌編集部16チームが秒速のバトルを繰り広げた!!

「セッティング勝ちですね」。予選15戦を14勝で通過したハイパーチームの高橋氏はインタビューにそう答えた。各自が組み上げてきた機体をメモリーカードで持ち寄っての通信対戦という試合形式は、勝負の前に半分は結果が決まっていたともいえる。予選を通過したチームの使用機体に共通した装備が多かったのがそれを証明していた。そのため準決勝や決勝では、機体の性能よりむしろそれを最大限に引き出すための秒単位での移動や攻撃といったスピードとテクニックの勝負となった。それを制したPlayStation Magazineチームの実力はメイキング、テクニック共にNo.1だったといえよう。



▲16台のPSが用意され、向かい合う2台をつないだ通信対戦による予選。4ブロックに分かれたリーグ戦で決勝進出者が選抜された。

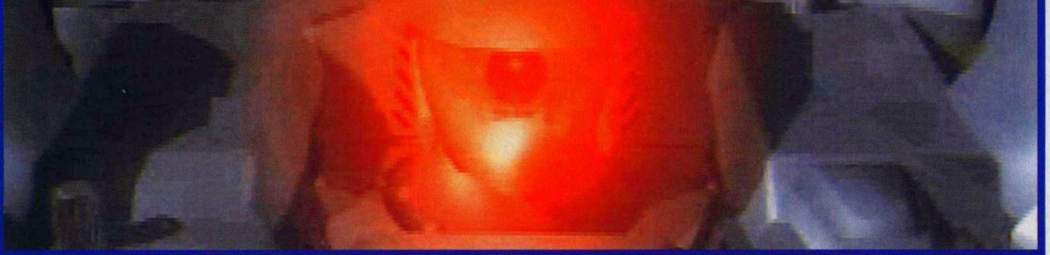


▲準優勝の本誌ライター植竹氏と高橋氏。表彰台では優勝したプレイステーションマガジンチームの強さに賛辞を送っていた。

結果報告	
優勝	PlayStation Magazine
2位	HYPER PlayStation
3位	ゲームバスターズ ファミ通ブロス
その他の参加チーム	(順不同)The PlayStation/電撃PlayStation/GAME NAVI/teleparc geisen/じゅげむ/ファミ通PS/GAME WALKER/攻略の帝王/週刊ファミ通/Tech PS/電撃王/週刊TV Gamer

応募方法	
	ページの右下にある応募券と、ハイパープレイステーションRe-mix⑦月号(6月16日発売)についている応募券の2枚両方を官製ハガキの裏面に貼り以下の要領でご応募ください。
	●記入事項:郵便番号/住所/氏名/年齢/電話番号をハガキ裏面に記入。 ●宛て先 :〒102 千代田区五番町6-2 ソニー・マガジンズ HP コア係 ●応募期間:1997年6月16日〜1997年7月10日(必着) ●当選発表:ハイパープレイステーション⑨月号誌上にて

ミッション攻略&メカメイキングのすべてがこの1冊に!!



完全攻略本 アーマード・コア オフィシャル・ガイドブック(仮)

7月17日発売予定
AB判/予価1,100円(税込)
ソニー・マガジンズ



SCOOP! フロントミッション



蘇るヴァンツァー伝説



近未来世界で繰り広げられる人間の欲望と悲しみのドラマと

2102年、OCUアロルデシュ人民共和国（旧バングラデシュ）。貧困にあえぐこの国で、軍事クーデターが勃発する。革命軍はOCU（オシアナ共同連合）からの独立を宣言。ここに、混迷きわめる内乱の火ぶたが切って落とされるのである。

アロルデシュのリミアン駐留基地に詰めていたOCU海防軍の中に、主人公アッシュと仲間たちの姿があった。OCU軍のヴァンツァーパイロットである彼らを待つ陰謀とは……。ハフマン紛争より12年後の世界を舞台に巨大な陰謀に立ち向かうアッシュたち。前作を上まわるドラマチックなストーリーと演出、そして大きく進歩したシステムに期待しよう。



基本システムは前作を踏襲しながら、バトルシーンは完全3D、同じく３Ｄで表現されるセットアップシーン、より人間を描いたシナリオと、大きな進化を感じさせる。戦いの舞台となるのは、旧バングラデシュ、アロルデシュ人民共和国。貧しい東南アジアの一小国で起こった内乱は、やがて先進各国の政治的思惑のうちに想像もしない方向に展開していく。隠された巨大な陰謀とは何か？

フロントミッション セカンド

前作『フロントミッション』のシステム、世界観を継承した、『フロントミッション2』。完全3Dとなった迫力のバトルシーンに加え、前作以上にドラマティックに展開するシナリオ、深みを増した人間ドラマを引っさげて、堂々の登場だ!!

- ●ドラマティックシミュレーションRPG
- ●スクウェア
- ●今秋発売予定
- ●価格未定
- ●メモリーカード容量未定

©スクウェア

セカンド発進!!

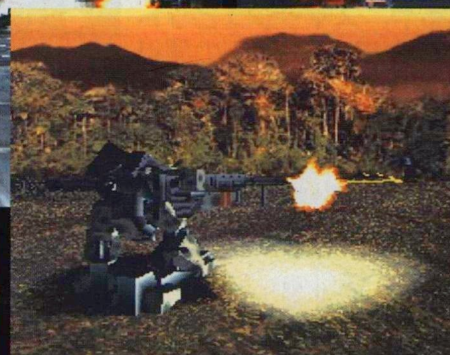
FRONT MISSION 2
フロントミッション セカンド™

脱出不可能な戦場を駆ける屈強なる4名の戦士たち

クーデターに巻き込まれた宿命のヴァンツァーパイロット

階級こそ違うが、規律の厳しい軍隊の中において固い友情で結ばれた4人のヴァンツァーパイロット。ここで、4人のプロフィールを紹介しよう。
アッシュ・ファルーク：真面目、誠実、正義漢という言葉が似合う好人物だが、ときおり見せる陰のある表情の裏にはだれにもいえない悲しみと苦悩を背負っているようだ。かつてアロルデシュ軍に在籍していたことと何か関係があるようだが……。
ジョイス・S・ホイットフィールド：ルックスが良く本人もプレイボーイを気どっているが、性格が軽く女性隊員の評判は最悪。激情家という一面も持つ。
エイミア・マッカラム：ふだんは強がっているが、実は気が小さくついつい他人のペースに巻き込まれがちな女性隊員。ことなかれ主義なところがあり、それが彼女の人生に大きな影響を与えることになる。
グリフ・バーナム：妻と子供を心から愛する男。クーデター以前は全くの安全地帯であったアロルデシュへの転属は、家族を思ってのことだった。しかし内乱勃発後、彼の運命は思わぬ方向へと向かう。





写真下、左から、アッシュ、ジョイス、エイミア、グリフ。突如発生したクーデターが、彼らの運命を狂わせる。



緊急事態！ アロルデシュ独立クーデター勃発!!

OCU軍リミアン駐留基地に迫るアロルデシュ革命軍の猛攻撃

OCU(オシアナ共同連合)に所属する小国アロルデシュで起こる独立クーデター。自ら革命軍を名のるアロルデシュ軍の攻撃は、アッシュたちが配属されているリミアン駐留基地(OCU海防軍基地)にまで及んできた。激戦の末に仲間たちとなんとかリミアンを脱出した彼らであったが、革命軍の電撃作戦により、アロルデシュ全土はすでに制圧されていた。混乱したアロルデシュからの脱出を図りアンダーグラウンドに潜り込んだアッシュたち。しかし、そこには事件の裏に隠された巨大な陰謀が待ちかまえていた。やがて、見えない糸にたぐりよせられるように彼らは陰謀の渦に巻き込まれていく。





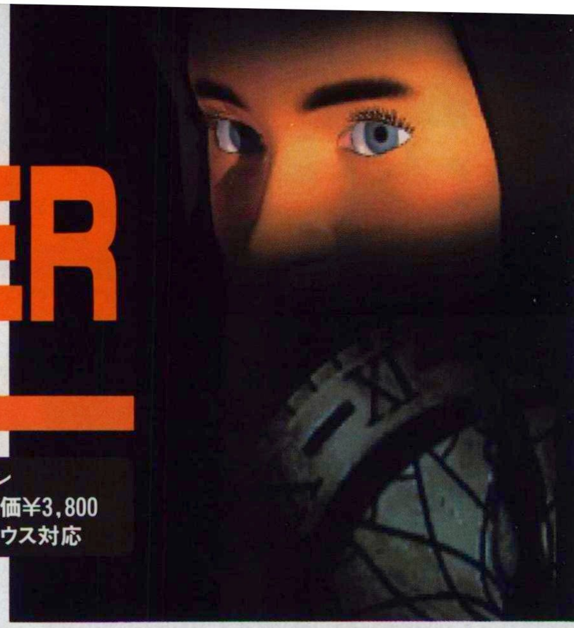

アロルデシュ独立革命軍の猛攻にさらされるリミアン駐留基地。激しい戦いの末に、アッシュら4人のヴァンツァーパイロットは命からがら戦線離脱に成功する。しかし、彼らの前に張り巡らされた黒い陰謀の網の存在に、今はだれも気づいてはいない。




シリーズの原点がついに登場

CLOCK TOWER
~The First Fear~

クロックタワー ~ザ ファースト フィアー~



すべてはここから始まった…

●アドベンチャー ●ヒューマン
●7月17日発売予定 ●予価¥3,800
●メモリーカード容量① ●マウス対応

昨年暮れに発売されるや、スマッシュヒットを記録した『クロックタワー2』。その原点が、いよいよPSに登場する。

少女を襲う血の惨劇の序章

血に飢えた巨大なハサミ その謎が明かされる

ジェニファーを追いまわすシザーマンの恐怖。彼女の周りで多くの肉を切り裂いたシザーマン。血と肉のシンフォニーを奏でながら『クロックタワー2』は幕を閉じた。シザーマンとはいったい何者だったのか？　そうしたファンの声に応え、待望のシリーズ第1弾が登場する。スーパーファミコンで発表されて以来、根強いファンに支えられてきた『クロックタワー~The First Fear~』。多くの謎と罠にまみれたクロックタワーで、可憐なヒロイン、ジェニファーは、シザーマンにまつわる驚愕の事実と対峙することになる。



◀対象をクリックして調べる。しかし、罠にかかることもあるのだ。

▶突然現われるシザーマン。とにかく逃げるしかない。

◀ベッドの下に隠れてシザーマンをやり過ごす……。

恐怖の運命に導かれる4人の少女

ジェニファーに迫りくる 怪現象と殺人鬼

ジェニファー、ローラ、アン、ロッテ。孤児院で暮らす4人の少女に、突然養子縁組の話が持ち上がったのは1995年のことであった。しかも、4人とも同じ家に引き取られるという。主人の名はバロウズ。孤児院の教師メアリーに引率され、少女たちはノルウェーの山間部にひっそりとたたずむ、バロウズの屋敷に足を踏み入れる……。

やがて、彼女たちを怪現象の数々が襲う。ついに発生する身も凍る惨劇。巨大なハサミを鳴らすシザーマンから逃れる術はあるのか？　今、ジェニファーの孤独な戦いが始まる。



◀里親のことを想像しながら、少女たちはバロウズの館へ向かう。何も知らずに……。



▼大広間に少女たちを残して姿を消すメアリー先生。惨劇は、もう目前に迫っていた。



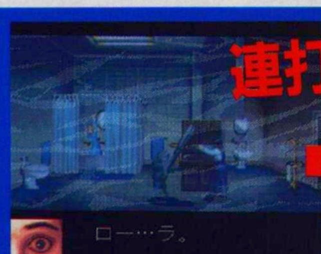
▲バロウズの館で発見する多くの謎。すべてがパズルのように組み合わされたとき……。

もうすぐ見えると思うわ……ほら



R・S・I連打・せずには・いられない

ヒロインジェニファーは、どこにでもいそうな（ちょっと美形だが……）15歳の女の子である。シザーマンの巨大なハサミの前では全くの無力な少女なのだ。このジェニファーを窮地から救うのが"連打・せずには・いられない"略して"R・S・Iシステム"。シザーマンが迫り、隠れることもできず、もうどうにもならないときにはとにかく×ボタンを連打、連打！　うまくいけば、シザーマンを撃退することができる。『クロックタワー2』ですでにご存知の方も多いと思うが、この"R・S・Iシステム"こそ、『クロックタワー』のツボだといえるだろう。もちろんシザーマンを完全に葬るわけではないので、すぐに次の行動をとらねばならない。途切れることのない緊張感でアドレナリンが涸れてしまいそうだ。





▲▶シザーマンに追いつめられたら、連打の嵐！　なんとか窮地を脱することができる。

©HUMAN1995, 1997

HYPER-NAVI COMIN UP!!

TOKYOに帰りたい!!

MOON



RPGの新たな可能性を示す注目の意欲作、ついに登場!

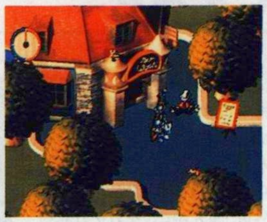
敵と味方、勇者とモンスター、そんな単純な物語はもううんざりだ。
新しい価値観のもとで、新しいRPGの形を追求する
そんな野心に満ちたソフト『MOON』の速報第1弾!

●Remix RPG Adventure
●アスキー ●'97年秋発売予定
●価格未定 ●メモリーカード容量未定

先入観をくつがえす! その独特の世界観とは?

勇者は"ひどい人"!? ゲーム内の"現実"が舞台

いわゆるRPGにおける特権的な人物、勇者の概念は『MOON』の世界では全く通用しない。考えてみれば、従来のRPGでの勇者なる人物には本当に"いい人"なのだろうかとうなってしまう行動が多すぎた。勝手に他人様の家を物色して「窃盗」を働く、たまたまそこにいただけのモンスターを「虐殺」してしまう、などなど、とても常識ある人間の行動とは思えない。『MOON』は、そんな現実の価値観をそのままゲームの中に放り込んだような作品だ(右囲み参照)。ここでは、正義と悪という単純な2元論的価値観は意味をなさない。実際、勇者がその横暴ぶりで街の嫌われ者だったりするような、ごく"当たり前"の世界が舞台となる。プレイヤーは現実の東京へ帰る方法と、透明になった自分の体の治療法を求めて、そんな"リアル"な世界をさまよい歩いていく。



◀バーの前で勇者とぶつかる。突き飛ばしておいて、挨拶なしなんて、普通する?

STORY

――ドラゴンの呪いで月が輝きを失った世界。王の命を受け立ち上がる勇者――

東京で、そんなオーソドックスなRPG『FAKE MOON』で1日中遊びふける少年がいた。夏祭りの前の晩、いつものように母親に叱られて渋々ベッドに入った少年は、確かにスイッチを切ったはずのゲームが勝手に起動したことに気づく。コントローラーを握る少年、鈍く発光するテレビ。少年が意識を取り戻すと、さっきまで自分が操作していた勇者が歩いている。そこは、ゲームの中の世界だった。



▶ゲームの中で目覚めた主人公、姿の見えない透明者。



▶少年が遊んでいたRPGのゲーム画面。ありがちだよね、本当。



◀現実の世界。お母さんに怒られている背中は日本中にあるはず。

モンスターキャッチって?

『MOON』には、通常のRPGに必須とも考えられているようなバトルは存在しない。この世界では逆に、勇者との理不尽なバトルに敗れてしまったモンスターを次々と助けてあげるのだ。具体的には、モンスターの死体のそばに漂っている魂をキャッチして生き返らせてあげるというもの。基本的に、これによってレベルアップしていくこととなる。



▲勇者に倒された直後のモンスター。ムツおじさんと名のる男が現われて……。



▼キャッチの瞬間。操作はタイミングを合わせて手を伸ばしてやればいいだけ。至って簡単。

▲倒されたモンスターの魂発見! 性格によっては、恥ずかしがり屋さんで人前に出てこない魂なんてのもいるから注意。

◀復活したモンスターはUFO(!?)に連れられてリハビリセンターに向かう。

生活習慣もある!

どこの世界に顔が同じ人、声が同じ人、日がな一日同じことを繰り返ししゃべっている人がいるだろうか? 少なくとも、『MOON』の世界にはいない。すべてのキャラに個性があり、ドラマがあり、生活習慣がある。時間はゲーム中、常に流れており、一定の日時、一定の時間にしか起こらないイベントも多々あり、1回逃すと次まで時間待ちなんてこともあるから注意。

▼昼間は眠っているバーの店員。カウンターから出られぬ肥満体。





▲噴水の周りで小鳥たちがさえずる、眠くなるようなほのぼのした昼下がり。

▼夜にむくむくと起き出した店員。嘘っぽい昔の自慢話は妙にリアル。





▲噴水は夜にライトアップされる。だれもいないよね!?

©1997 LOVEDELIC ©1997 ASCII Corp

デジカルリーグ

新システムが野球ゲームに新風を吹き込む!!



- ●新世代フルポリゴン野球ゲーム
- ●アクエス　●6月20日発売予定
- ●予価¥5,800　●メモリーカード容量④

プレイステーションというハードの機能を最大限にいかすと、野球ゲームはこうなる！と、いわんばかりの野球ゲームが登場。果たして野球ゲームの「ザ・定番」の座は!?

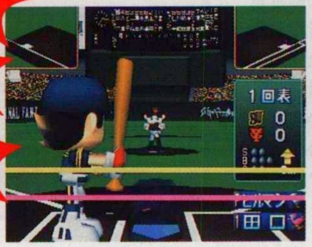
新投打システム"2×3D(ツーバイスリーディ)"が野球を面白くする!!

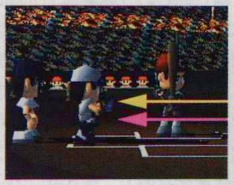
投げる側の満足感と打つ側の爽快感を両立

投球システムをリアルに再現すると、とたんに打てなくなる。逆に投球バリエーションの幅をなくすと、非現実的な打撃戦が繰り広げられてしまう。全然打てないのも嫌だけど、何十点も取り合うスペクタクルな試合もちょっとアレだ。ところが、そんなゲーム球界に一石を投じるシステムが提唱された。それが「2×3Dシステム」。投手と打者の駆け引きに焦点を当て、野球本来のゲーム性と心地よい緊張感を実現したこのゲーム。今後のゲーム球界に及ぼす影響は計り知れない。

これが2×3Dシステムなのだ!!

現在のゲーム球界には、投球スピードと左右の変化による２Ｄ系と、さらに高さを加えてカーソルを合わせて打つ３Ｄ系のふたつの投球システムがある。「２×３Ｄ」は、この両者の長所をあわせ持つシステムだ。このシステムの特徴は、ストライクゾーンに上下２段のラインが設けられていること。下の概念図を見てもらえばわかるが、２Ｄ系の投球ラインが２段あると考えてくれ。内角、外角、真ん中に、それぞれ高めと低めを掛け合わせた６カ所をめぐる駆け引き、ということになる。





◀▲「２×３Ｄ」システムの概念図。投球はアッパー(黄)とロウワー(桃)の二択で行なわれる。



◀フォークボールは上段から下段へ高度を変える。下段から下に外れるフォークもある。



◀打者は方向キー↓＋打撃ボタンで下段打ち。さらに左右キーで内外角球にも対応可能。

さらに"ストリームビュー"が華麗なフィールディングを魅せる!!

ストリームビューがプレイの流れを再現!!



流れるようなフィールディング

⑴ノーアウト１塁でバッター久慈はバントの構え。１塁ランナースタート！ここは送りバントか!?　⑵打球は３塁線。絶妙なバント！　⑶捕球に向かうピッチャー紀藤、ちょっと処理が遅れたか!?　⑷今つかんで１塁へ送球。１塁ランナーは余裕で２塁へ。⑸打った久慈も猛然とダッシュ！　間に合うかっ!?　⑹あぁっ間一髪アウト！　しかし送りバントは成功だ！　このような一連の動作が、途切れることなく１台のカメラによって映し出される。

© 1997 SQUARE/NOW PRODUCTION

野球本来の"実感"をあますことなく再現！

投、打、走、捕という野球の基本動作は、それぞれが独立しているのではなく、一連の"流れ"として再現する。これが野球ゲームにおけるリアリティの最重要課題である。このゲームでは、この一連の行動を画面切り替えなしで表現する「ストリームビュー」を採用している。投打の対決画面からフィールディングや走塁までを、１台のカメラ視点で流れるようなカメラワークを再現する。嘘のない３Ｄフルポリゴン空間だからこそ可能な表現。まずは華麗なフィールディングをご賞味あれ。



道なき道を突っ走れ!!

激突！四駆バトル

四駆マシンの性能をフルに活用したオフロードレースが登場！
決まったコースなんて関係ない。チェックポイントさえ通れば
どこを通ってもOK！　野山をガンガン走りまくろう!!

- ●オフロードレース
- ●ココナッツジャパンエンターテインメント
- ●7月25日発売予定●価格¥5,800●メモリーカード容量①

圧倒的な走破力を持つ四駆でしか味わえない爽快感

オフロードカー・ファンも納得の手応えが味わえる！

四駆といえば「ジープ」を思い出す人も多いんじゃないかな。世界的にも有名なJeepのクロスカントリーモデル。その走行性能を余すことなく発揮したオフロードレースがコレ。もともと四駆マシンは道なき道を走るためにつくられたクルマ。そのマシンでレースをやるのに“コース”があるのはナンセンスってもんでしょう！　そのところを追求した結果、このゲームではコースじゃなくフィールドをつくってしまった。決まった道だけじゃなく、森や丘、砂漠、雪山をガンガン走りまくろう！　ただし、随所に設置されたチェックポイントは通過すること。それ以外だったら山の中を走ろうと、岩場を越えようとどこを走ってもOKだ！



▲四駆マシンの走破性をもってすればどんな所も走行可能。でも林などの障害物はダメなのだ！

一応コースらしき道はあるけど、必ずしも早いとは限らない。正規のルートよりも効率のよい抜け道を探し出す楽しみもある。目のくらむようなスピードや、激しいドリフトに酔いしれるのもいいが、たまには四駆のフットワークを思いっきり楽しんでみよう！

四駆ファン垂涎の超高価マシンが登場！

このゲームは、米国・クライスラー社の協賛により、「Jeep」や、他社の実車4WDクロスカントリーマシンが登場する。もちろん実車をモデリングしているので、マシンのディテールは本物そっくり。ちなみに実車を購入しようとしたら1台数百万円はくだらない超高価マシン。それをこんなラフに扱えるのは、ゲームだからこそ。

ジープ・ラングラー



◀四駆の代名詞的存在「ジープ」。ゲーム中では最高速重視のマシンとして活躍する。

シボレーZ-71



◀トラックタイプのマシン。スピード、加速、グリップ共に平均的な味つけがされている。

ランドローバー・ディフェンダー90



◀シングルデッキタイプの四駆マシン。大排気量をいかした加速性能が魅力。

ハマー



◀軍用車としても活躍する重量級四駆マシン。スピードはないが抜群の走破性を誇る。

ヘビーな荒野を自由に突っ走る!!

せっかくすんごいマシンを使えるんだから、やっぱりいろんな所を走りたいよね。そこでこのゲームでは、山道のほかにも、砂漠や雪原といった様々な環境を用意している。各コースには一応正規のルートとされる道があるのだが、べつに真正直にトレースする必要はない。ちょっとした脇道や、線路、谷底などを、気ままに走ることができる。基本的にチェックポイントさえ通過すれば、どこを通ってもいい。なかにはレース上非常に有効な“近道”が見つかるかもしれない。四駆の魅力を十二分に堪能しよう！

▼雪原フィールドコース。泥道はもちろん、雪道も簡単に走るたのもしいマシンなのだ！





▲第4チェックポイント。1番から順番に通過しないと無効。



▲チェックポイント手前に出る近道の開拓に成功！　ショートカットに見事成功したようだ。

ショートカット!!

いろんなアングルでレースを楽しもう！

大自然の中を縦横無尽に走り抜ける。この爽快感をさらに増幅させるのが、フィールドグラフィックの美しさだ。そこで視点を変えて、いろんな角度からフィールドを鑑賞するのも、このゲームの醍醐味だ。実車の迫力を求めるならコクピット視点。アングルを変えて、車の挙動を見るのもいい。また、2P対戦時には、画面分割の縦、横切替が可能。それぞれの画面で視点を変えることができるので、好みのアングルでレースが楽しめる。

視点切り替え



◀ノーマルビューよりも高い視点。より遠くを見渡すことができる。



▶ハンドルの振動がコントローラーに伝わってきそうなコクピット視点。

アングル切り替え



◀真横からのアングルは、フィールドの景観を楽しむことができる。



▶自車の挙動を見るなら正面からのカメラアングルがおすすめだ。

2Pは縦横分割可能

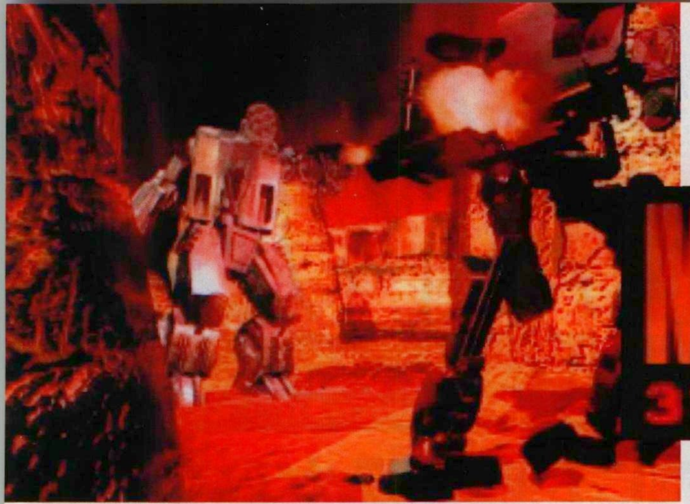


◀こちらは縦分割画面。好みのモードで対戦を楽しむことができる。

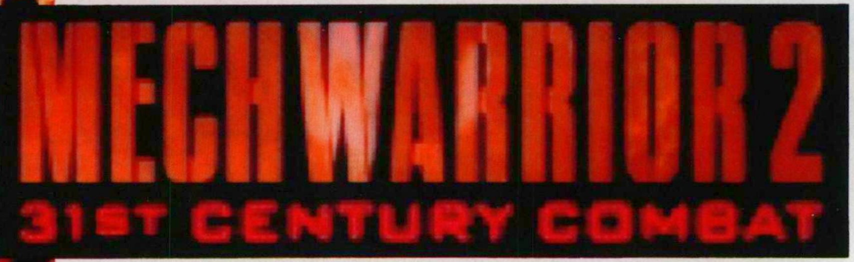


▶「画面分割対戦」モードでは、1台のモニターで2P対戦レースが可能。

Test Drive and Accolade are trademarks of Accolade, Inc. ©1997 Accolade, Inc. Licensed to COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO., LTD. JEEP and Jeep grille design are registered trademarks of Chrysler license. ©CHRYSLER CORPORATION 1996. The Land Rover name and logo are trademarks of Rover Group Limited used under license. Hummer and Humvee are the registered trademarks of A.M. General Corporation. Chevrolet K-1500 Z71 and Body Design are trademarks of Chevrolet Motor Division, General Motors Corporation, used under license by Accolade, Inc.



メックウォリア2



宇宙の覇権を賭け、鋼鉄の戦士が激突する!!

●3Dシューティング＆シミュレーション
●バンダイビジュアル　●8月発売予定
●予価¥5,800　●メモリーカード容量①

パソコン版で大人気の『メックウォリア2』が、いよいよプレステにも登場する。架空の勢力同士が覇を競い合う戦場で、男のアコガレ"巨大ロボット"の操縦をリアルに楽しむことができる、海外産ならではのイカしたソフトだ!

プレイするほどに奥深い、こだわりのロボットシミュレーター

オリジナル要素を導入しさらに遊びやすい内容に

ジャパニメーション（日本製アニメ作品）に登場する巨大ロボットデザインの模倣から始まり、今では完全に独自の世界をつくり上げてしまった『メックウォリア』シリーズ。そこでは複数の氏族（クラン）が宇宙の覇権を競い合い、"バトルメック"と呼ばれる人型兵器が、今日も戦場で砲火を交えている……。プレイヤーはメック戦士(バトルメックの操縦者）となって、キャンペーン方式のシナリオに沿い、各惑星の戦場を転戦していくのだ。戦場での行動はひとつひとつ評価の対象になり、階級が昇進していく。メック戦士の最終目標は族長になることだ。

PSの登場以降、3Dロボットシューティング作品が増加しているが、その中でも出色のでき来。細かに設定されたバトルメックの性能など、ロボットによる戦闘を本格的にシミュレートしているといえるだろう。通信対戦機能はないものの、従来のパソコン版に16の新ミッションが追加されているほか、アイテム入手などの要素もある。

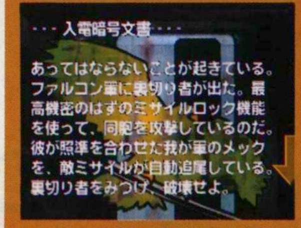


▲コクピット視点で敵を破壊していく戦闘風景。乗機によっては、このように飛行も可能となる。

氏族のために戦うメック戦士たち

氏族関係なしのシングルミッションも用意されているが、PS版『メックウォリア2』を最大限に楽しむなら、やはりキャンペーンモードしかないだろう。新たにこれを始めるプレイヤーは、まず自分の氏族を選択することになる。今回登場するのは「ウルフ」「ジェイドファルコン」のふたつの氏族。各陣営ごとに16ミッション×1、4ミッション×2の計3つのキャンペーンが用意されている。

どちらの陣営かを決定したら、司令部からの命令に従い出撃する。うまく目的を達成すれば、氏族内の階級を上昇させる「試練」のチャンスが与えられる。





▲▶作戦の内容と、目的をよく確認したら戦場へ。敵機を全部破壊しても、気をつけないとミッション失敗ということも。

リアルさを極めたメック操縦システム

レーダー
自機の周囲、1km以内に存在するバトルメック、建物、ミサイルなどを表示する。赤は敵、緑は味方、青いドットは中立を示す。

武器ディスプレイ
自機が搭載している全武器の名前と残弾を表示。選択している武器の名前は、枠で囲まれる。



スロットル計
バーの長さでスロットルの開き具合、表示色で前進（緑色）、後退（青色）を示すメーター。

目標カメラ
自機が捕捉した目標が、現在とっている行動を報告する。ここに表示される色によって、対象物のダメージの度合いを知ることもできる。

温度計
バーの長さと色で、メック内の温度を報告する。青→黄→赤の順に熱が蓄積されたことになり、さらに温度が上昇すると、機体は放熱のため一定時間自動的に停止する。

ダメージディスプレイ
ワイヤーフレーム表示された自機の姿で、機体のダメージを表示する。青（ダメージなし）から黄→赤と損害が増し、最後にはその部分のパーツが欠けてしまうことも。

複雑で繊細な、メックの操縦こそがこのゲーム最大の魅力。左で画面の簡単な説明をしてあるが、ゲームに盛り込まれている要素はこれだけではない。複雑な操作系に最初はかなり戸惑うだろうが、慣れれば非常に多彩な動作を行なえるようになる。アナログ・ジョイスティックにも対応しているので、コクピット気分を味わいたい人にはオススメ。登場するメックは全部で12種類。カスタマイズや戦場となる星の重力・気候によっても性能が変化するという凝りようなのだ。

▶ほぼ全ボタン使用の操作系。初心者用設定では、一部動作ができないので要注意!





◀シャーシと武装の組み合わせで、重要な機体能力の速度や放熱能力が大きく変わる。

Activision is a registered trademark of Activision,Inc. ©1997 Activision,Inc. 'Mechwarrior,BattleTech,BattleMech& Mech are registered trademarks of FASA CORPORATION. ©1995-1997 FASA CORPORATION. All rights reserved. All other trade marks and tradenames are the properties of their respective owners.

リアルさを追求したレースシミュレーター

OVERDRIVIN'Ⅱ



HYPER-NAVI COMIN UP!!

●3Dドライビングシミュレーション
●EAV ●7月発売予定 ●価格¥5,800
●メモリーカード容量① ●ネジコン対応

永遠の名車の動きを忠実に再現したこだわりのある作品

実在のスーパーカーのデータから、挙動、エキゾーストノートなどが、どのレースゲームよりもリアルに再現された前作。基本的な内容はそのままに、グレードアップを果たした『Ⅱ』がついに登場！

これこそこだわりの傑作スポーツカーシミュレーター

あの『オーバードライビンDX』の続編が登場！……だが、正直なところあまり期待はしなかった。前作をプレイした限りでは、リアルさは納得できるが、どうもつくりの粗さが気になった。しかし、本作はそんな先入観が吹き飛ぶほど完成度が高いのだ。

前作で話題を呼んだ詳細なデータベースや実車ムービーはクオリティアップ。レース中の処理速度は以前よりも改善され、テストコースやをサーキットをモチーフにしたコース群はどれもポイントを押さえている。そして、前作からのマニアックな操作系はほぼそのまま。クラッチこそないものの、ハンドブレーキによるテールスライドが可能というこだわり。ただ、挙動もリアルなため、従来のレースゲームの感覚でテールスライドさせるとすぐにスピンするが……。極めつけは実車からサンプリングされたエンジン音とロードノイズ。これを聞くだけでも、背筋がゾクっとするほど興奮する。ここまでくると、もうシミュレーターの領域。今までのレースゲームでは味わえない、幅広いドライビングが楽しめるだろう。



▶マシンの詳細を一覧できるデータベースでは、あの古谷徹が某TV番組風にナレーションする。ムービーも必見だ。





◀▲コクピットの再現性に負けないくらい、ドライビング感覚もリアル。実際のマシンに乗ったことがなくても、本物はこうなんだろうな、と思わせてくれる。テールスライドひとつをとっても難しいのである。

名車のコクピットがあなたのモニターに!!

ゲームモードは3種類

1.シングルレース

CPUのライバルカーと1対1で勝負できるタイムアタックレースだ。任意のマシンを選択できるので、2台とも同じマシンで競うことも可能だ。ほかにも、設定次第でCPUナシのフリー走行ができたり、対向車を走らせることもできるのだ。



◀登場する全8台の中から好きなマシンをピックアップすることができる。

2.ノックアウト

全8コースをライバルカーを含めた8台で競う。いちばん順位の低いマシンが脱落していき、最終的に残る1台が優勝。当然ながら最終レースは1対1。レースを重ねるたびに、緊張感がプレイヤーを襲う。メモリーカードによるセーブが可能。



◀レース終了ごとに最下位のマシンがリタイア。次はプレイヤーの番か……!?

3.トーナメント

全8コースをライバルカーを含めた8台で競うのだが、各コースで必ず1位を獲得しなければならないのである。最初から最後までトップを維持するという……問答無用の過酷なレースだ。メモリーカードで途中経過をセーブできる。



◀ゴール直前でクラッシュし、あえなく敗退。一瞬のミスも許されぬ勝負なのだ。

リプレイ機能を活用

すべてのモードで共通して利用できるのが、このリプレイ機能だ。9種類におよぶ視点切り替え、再生速度の変更などの機能が充実しているので、自分の走りを研究するのに最適である。このリプレイを見ていただければ、改めて本作の挙動のリアルさがわかることだろう。



▶攻略そっちのけで、ただ眺めているだけでも楽しい。改めてリアルさを実感!!

充実した環境

本作のこだわりは、ドライビングに関係する箇所にはすべて行き届いている。なかでもゲーム全体のバランスや奥深さに大きく影響するコースに対するこだわりは、相当なものだ。舞台設定からコースレイアウトに至るまで、慎重に設計されている。また、加えてクオリティを落とすことなく再現された2P対戦にも注目したい。

6カ国にまたがるコース

各コースは、難易度別にランク分けされている。また、クルージングを想定してだろうか、美しい背景の国々が設定されている。なんともニクイ演出だ。

▼国名と難易度が表記される。ちなみにコース上にはカンガルーは登場しません。





▲その国の象徴的な場所を背景にしている。レースを忘れてクルージング気分。

2P同時プレイ

水平2分割画面の2P対戦画面。場所によっては処理が重くなるが、あまり気にはならない。それよりも視界がちょっと狭い。



◀リプレイも分割で見る。お互いのヘマしたシーンでは思わず苦笑!?

©1997 Electronic Arts.

戦え、バイオファイター！ 最愛の妹をとり戻すその日まで!!

神聖伝 メガシード 復活編



バンプレストが放つ新作シミュレーションRPGはサンライズとタッグを組んで制作。変身ヒーローをフィーチャーしたという本作『メガシード』とは!?

●シミュレーションRPG
●バンプレスト ●7月下旬発売予定
●予価¥5,800 ●メモリーカード容量①

変身ヒーローものを題材にしたTVアニメのようなシミュレーションRPG!!

お約束的展開とド派手なSLGパートが見事に結合！

不幸にも命を落とした主人公が、謎の人物によって助けられ、変身ヒーローとなって復活する。「仮面ライダー」から続くこの伝統（と言ってもいいだろう）を踏襲した、TVアニメライクなシミュレーションRPGが登場する。戦う場所、敵に応じて様々な“変身”をする主人公、バイオファイター。暗躍する敵の組織。心強い仲間たち。この『神聖伝メガシード』には、そんなフィーチャーが満載されている。

右を見てもらえばわかるとおり、ゲームは1話完結方式で進行。途中にはアイキャッチ（毎話違う絵になる）が入るなどの凝りよう。メインとなるSLGパートではターン制のバトルが繰り広げられる。数々の必殺技には画面切り替えを使った“カットイン”が使用されており、迫力も抜群だ！

STORY

妹ルマが怪物にさらわれた。その現場を目撃した主人公ユウキは、果敢にも戦いを挑む。返り討ちにあい、殺されたユウキの元へ謎のロボットが現われ、彼に謎の遺伝子「メガシード」を投与。死んだはずのユウキは「超獣戦士バイオファイター」として蘇るのだった！



超獣戦士 バイオファイター

デザイン：宮武一貴

変身



ヒロイン ミユ

キャラ原案：島本和彦
デザイン：菊地晃

ユウキの幼馴染み。彼に好意を抱いている。戦いに巻き込まれ、ユウキと共に秘密組織「ジーン」に身を置くことになる。

秘密結社「バイドナー」に殺された彼は謎のロボット「エディ」にメガシードを投与され、完全体の「バイオファイター」となり復活する。

主人公 ユウキ

キャラ原案：島本和彦・デザイン：菊地晃

ゲームの流れもTVアニメーションそのもの!!

各話タイトル画面



◀このように、各話にはTVアニメと同様、サブタイトルが付けられている。

前半イベント



◀敵組織の工作や主人公の生活などが描かれる。物語の起点となるパートだ。

前半戦闘

カットインや戦闘間イベントなどが多用されており、プレイヤーを飽きさせない戦闘パート。前半戦闘ではザコとの対決といったものが多いが、ときには強力な敵に打ちのめされることも……。



▶戦闘前には勝利条件や敗北条件が表示される。わかりやすい。

◀基本的には移動後に攻撃をする。様々な変身による戦略性も高い。

アイキャッチ



▶アイキャッチのあとには成長ポイントを消費して能力アップを行なう。

後半イベント



▶戦闘が終わってからのイベントパート。緊迫したストーリーが展開する。

次回予告



▲シルエットで次回の敵が表示される、なんて演出も！

後半戦闘

ついに敵怪人（ミューソルジャー）との決戦。戦いも激化する。

▼形態変化などの特殊能力をフル活用して戦え！



©サンライズ ©BANPRESTO 1997



どんな人生を選ぼうか？定番ボードゲームがさらにパワーアップ！

DX人生ゲームⅡ®

- ●ボードゲーム
- ●タカラ
- ●7月発売予定
- ●予価¥5,800
- ●メモリーカード容量未定

仲間が集まってワイワイ遊ぶオリジナル版の面白さにコンピュータゲームならではのイベントや新要素を追加して大人気の『DX人生ゲーム』が『Ⅱ』でまたまたパワーアップ！

第2の人生はますます波瀾万丈になる！

ゲームのルールはもうおなじみ。ではさっそく『Ⅱ』の新要素をチェック！

まず気になるのがイベント。その数は約2000種類と前作の倍以上、ギャグにもさらに磨きがかかった。新規登場のバブルイベント、特定の星座生まれに有利になる星座イベント、物件マップに様々な建物を建設できる物件イベント、海外マップに移動してリスクとチャンスが味わえる旅行イベントなどさらにお楽しみが倍増。恋愛・結婚イベントも恋愛SLG並みに内容充実し、ミニゲームが増えたのも見逃せないところ。育成面ではパラメーターに「モラル」を追加。人を蹴落とし金儲けに走るか、誠実に人生を過ごすか、プレイヤーの性格がそのままゲームに反映するから盛り上がること間違いなし。とにかくここに書ききれないほどのグレードアップが嬉しい『Ⅱ』。パーティゲームはやっぱりコレしかない！

モンタージュパーツも大増量!!

顔のパーツや服装などのモンタージュパーツを組み合わせ、プレイヤーの顔を自由に設定できるモンタージュ機能。前作でも大好評のこの機能が、今回さらに楽しくなった。パーツの種類が格段に増えただけでなく、一度プレイしたキャラクターの顔をゲーム終了後にセーブできるようになったので、同じキャラクターを何度も使えてヘビーユーザーには超便利。またCPUキャラの顔や性格も設定できるので、その場にいない友達をつくって参加させれば、ますますワイワイ楽しめる。少人数でのプレイに活用するといいかもね。



つくった顔はセーブ可能！

◀▼キャラクター設定もこんなに細かく。かなり面白い顔もつくれるから、これだけでも盛り上がる。

◀CPUキャラも設定可能に。性格設定はゲームに即、反映するのだ。

ゆりかごから老後まで 長い人生山あり谷あり

可愛い赤ちゃん時代！



▶スタート時のパラメーターはみんな同じ。これからどれだけ成長させられる？



▲職業はプレイヤーの能力によってなれるものが決まってくる。

ガンバレ学生時代！



◀プレイヤーの選択次第でラッキーにもアンラッキーにも。人生運です。



▶学生時代ならではのイベントがいっぱい。知力を上げ受験に備えよう。



▲高校卒業時。大学受験するか、このまま就職するか、パラメーターを見て慎重に決めよう。大学進学すれば職業を決めるまでにもっとパラメーターを上げられるので有利かも？

人生の岐路！ なのか!!

波瀾万丈の社会人時代、そして老後は？



▼ライバルからパラメーターが移動したりお金をやりとりしたりと、ひとつひとつのイベントに目が離せない。



◀恋愛イベントは相手やデートの場所、行動を選択できる。親密度を上げて結婚します？



▶新イベント、バブルは全員に影響。世紀末イベントと逆に、株や資産にいいことあるかも。



◀老後マップはふたつに分岐。のどかにリゾート、波瀾の開拓を選択。

ゴールは近い？



パワーアップ要素が盛りだくさん!!



▲カードマスでしか入手できなかった各種カードがお店で買えるように。戦略の幅が広がる。

▼"旅行しマス"に止まると旅行マップに行ける。チャンスも多いがリスクも……。





◀回転寿司早取りゲーム「ローリングサンダー」ほか、ミニゲームも増量！

とにかくすべてが大増量!!

©1960 LINK RESEARCH CORP.©1997 MILTON BRADLEY COMPANY.©TAKARA CO.,LTD.1997 PLANNING ADVISED BY OZMA CO.,LTD.

一級建築士になり客の望む"家"を建てよう!!

マイホームドリーム



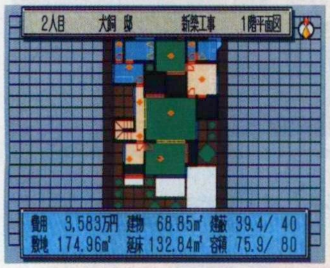
シミュレーションゲームは星の数あれど、ここまで身近なSLGがあっただろうか？
引っ越し先の間取りを考える感覚で家を設計できる"住宅設計SLG"。
ポリゴンで建てたマイホームを体験しよう!!

●住宅設計SLG　●ビクターソフト
●7月24日発売予定　●価格¥5,800
●メモリーカード容量未定　●マウス対応

400種を超える構造物を取捨選択し、10組の依頼人に応えるべし

だれもが夢見るマイホーム 住宅設計SLG発売間近!!

この『マイホームドリーム』は、パソコンで人気を博した住宅設計シミュレーションゲームだ。本来は技術を必要とする「住宅設計」を、"手軽に楽しむ"というコンセプトで開発されているため、設計に関する難解な部分はいっさい排除。間取りや家具の配置などだれもが思い描く"設計"を行なえるようになっている。ストーリーモードをクリアすれば、自分の設定した条件で自らの家を建築するマイホームモードを遊ぶことも可能だ。



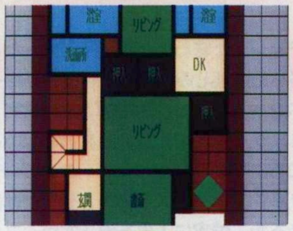
◀建蔽率（けんぺいりつ）など、リアルな要素もある。楽しくて奥が深い！

まずは客の要望を聞く

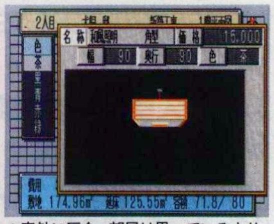


▲依頼人はけっこうワガママ。果たしてすべての条件を満たせるか!?　聞くことはまだまだたくさんあるのだ。

間取りを考え……



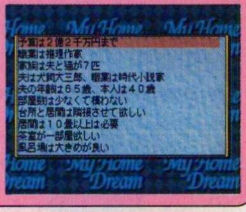
様々な部品を設置する



▲意外に厄介。部屋は思っているより広くはないのだ。家具を置いたら部屋に入れない、なんてこともある!?

忘れっぽい人でも大丈夫！ 便利な「メモ機能」

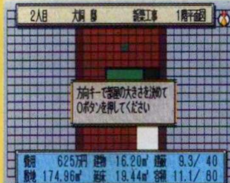
PS版では依頼人の様々な要望を自動的に「メモ」に記してくれる。もちろん設計中にも参照できる。ただし、しつこく聞かないと教えてくれない事柄も……。



▶1画面で収まりきらないほどの要望。なかにはちょっと難しいものも……。

90㎠単位で細かい設計が可能だ！

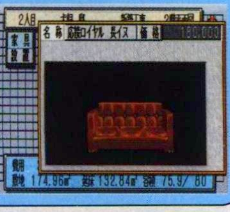
設計を行なう際の最少単位は90cm²。2マスで1畳と考えればわかりやすいだろう。幅の広い廊下やちょっと細長い部屋など、細かい設計が可能となっている。



▶このグリッド（マス）の上に設計してゆく。ちなみにマウスでの操作も可能。

依頼人の家具も設置しなければならない!!

設置する物の中には依頼人が持ち込む家具もあるので、それを考慮したうえで設計しておかねばならない。配置ミスは依頼人の購入審査に影響する。注意！



▶応接間を和室にしておくと、このような物が置けない。ムリヤリ置いちゃう!?

個性的な10組の依頼人たち！

プレイヤーが話しかけるのを待合室で待つ10組の依頼人たち。普通のサラリーマンから女優、はたまたプロテニスプレイヤーなど、生活も価値観も違う人ばかりだ。まずはざっと話を聞いて、比較的簡単につくれそうな人から設計にチャレンジしよう。設計に関係ない話を長々としゃべる人もいるが……。

平山 夫妻



◀ごく普通のサラリーマンと専業主婦。子供ふたりと暮らしている。

霧島 麗子



◀子供のころから芸能界で活躍している女優。家族と一緒に住む予定。

神崎 雄司



◀世界的に有名なプロゴルファー。賞金ランクでもかなり上位。

ジョン・カート



▶海外特派員をしているアメリカ人。日本人と結婚して子供もいる。

岬 美奈子



▶ウィーンから帰ってきたピアニスト。ピアノを4台持っている。

完成した家の中を歩いてみよう！

本作のウリは、なんといっても建てた家を3Dで観賞できること。もちろん、ただ観賞するだけではなく内部を歩きまわることも可能になっている。自分がどんな家を建てたのか？　それがひと目でわかるため、設計にも思わず力が入るハズ。図面ではわからないミスも見つけることができコツもつかみやすい。

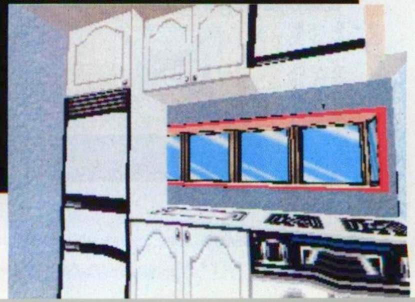


◀家の外観はこんな感じ。壁や屋根の配色に失敗すると大変なことに……。



▶なかなかイイ感じにできた。ちなみに窓の外はベランダ。

思わぬミスを発見することも……!?



▶ちょっとしたミスを発見！　窓が冷蔵庫の後ろにきてしまっている。3Dモードになって初めてわかるミスかも……!?

©1997株式会社プログレス ©1997 Victor Interractive Software Inc.

雷弩機兵 ライドギア GuYBRAVE ガイブレイブ



HYPER-NAVI COMIN UP!!

アクセラ発ロボットアクションRPG

気鋭のクリエイター集団「アクセラ」が放つ第1弾『ライドギア ガイブレイブ』がついに登場！SDタイプのヒーローロボットアクションRPGだ！

●アクションRPG ●アクセラ ●7月発売予定 ●価格未定 ●メモリーカード容量未定

オリジナルロボットで悪の軍事国家に立ち向かう！

話題のクリエイター集団「アクセラ」が放つ第1弾のソフトの詳細が判明した。『ライドギア　ガイブレイブ』。ポリゴンで構成されたロボット「ライドギア」が悪の軍事国家の野望に立ち向かうアクションRPGだ。

ロボットものゲームの魅力に、ロボットのチューンナップとその操作から得られるメカとの一体感がある。このゲームではそのふたつを同時に味わえるシステムを採用している。まず、オリジナルロボットのデザイン。プレイヤーは、豊富に用意されたパーツを自分のライドギアに装着することができる。武器や防具はもちろん、腕や脚のモーターもつけ替えられるという、細部へのこだわりが嬉しい。

そしてロボットの操作感を存分に体感できるアクション性の高さ。敵ライドギアをつかんだり投げたりできるだけでなく、プレイヤーのテクニック次第でプロレス技まで仕掛けることができる。次第にパワーアップしていく自機ライドギアと熟練していく自分のテクニック。このふたつが見事にシンクロして、ロボットとの一体感を感じさせてくれる。

さらに、2プレイヤーとの協力プレイ、自分のライドギアのデータを使用しての対戦格闘など、楽しみ方は非常に多彩。子供向けロボットものに見えるが、大人でも手ごたえ十分のソフトとして期待できそうだ。



▲次々に襲い来る敵機をライドギアで迎撃する。仲間との協力プレイも可能だ。



▶各パーツや自機修理アイテムは、店で購入する。オリジナルロボにチューンナップ！



◀画面上の敵機全体に攻撃を仕掛けるコマンドもある。敵ライドギアを一掃できる爽快な攻撃だ。

マイキャラデータで他機と格闘対戦

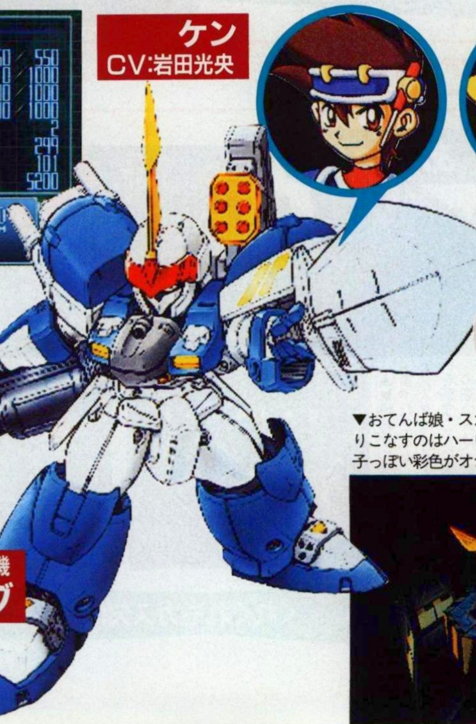
チューンナップしたライドギアを他機と戦わせてみたくなるのは必然。そこで用意されたのが、コロシアムモード。マイキャラのデータをメモリーカードに保存し、他キャラと対戦格闘できるのだ。2P対戦も可能！



▶2Dロボット格闘アクションとしても十分楽しめる。CPU対戦はもちろん2P対戦もできる！

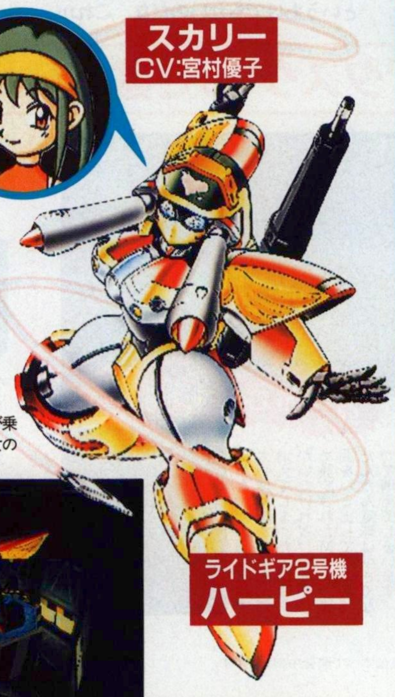


▲全高約4mの人型汎用機械、ライドギア。その1号機がケンの乗りこなすブレイブだ。



ケン CV:岩田光央

ライドギア1号機 **ブレイブ**



スカリー CV:宮村優子

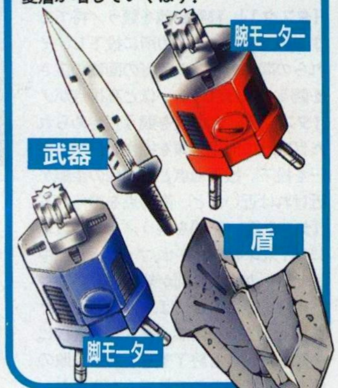
ライドギア2号機 **ハーピー**

▼おてんば娘・スカリーが乗りこなすのはハーピー。女の子っぽい彩色がオシャレ。



パーツ買い換えでライドギアパワーアップ

ライドギアは、店でパーツを買い集めたり、敵ライドギアから新型パーツを奪取することでパワーアップする。アイテムを買い足すごとに、「自分だけのロボット」感が増し、ライドギアに愛着が増していくはず！



©1997 AXELA/AVIT, INC.

スカッとさわやか！ フワフワ漂う熱気球ゲーム登場

風のノータム



ノータム、っていうのはどこの国の言葉でもないんですってね。
“飛行許可”の意味で飛行業界で使われている造語だそうなんですけど
いったいだれがつくったんでしょうか。気になって夜も眠れませんねっ！

●レジャーシミュレーション
●アートディンク ●9月発売予定
●予価¥5,700 ●メモリーカード容量未定

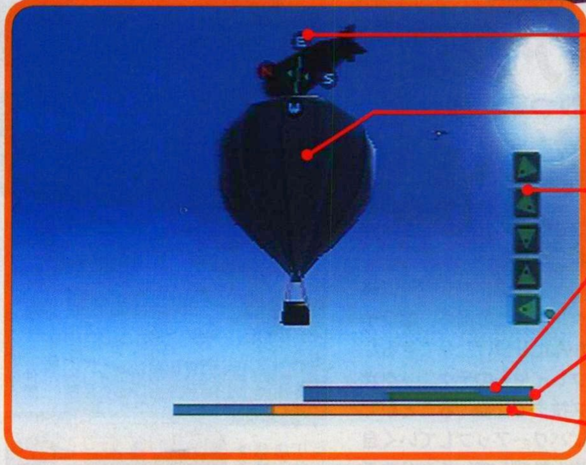
10分だけ飛んでみませんか？ 自分を捨てて風まかせでGO

現代の日本人の多くには、暇がない。よく“FF休み”をとったサラリーマンの話を聞くが、それほど集中してゲームを遊んでいられる余暇は1年のうちにそうそうあるものでもないだろう。するとみなさん、ふだんは寝る前や出かける前にチョビッとだけ遊んでいたりするのだろうか。プレイステーションが普及してこのかた、すぐ終われる、すぐにセーブできるゲームが売れているのは、そのせいなのかもしれない。

つーことで！ 思わせぶりな前フリでござんしたが、そんなちょっとした日常生活の隙にプレイできてしまうのが『風のノータム』。世界観の異なる3つのMAPで気球を操り、3種類の“タスク”と呼ばれる競技をこなしていくことが目的のゲームだが、ひとつのタスクにつき、それが失敗しようが成功しようが、かかる時間はせいぜい10分くらい。朝、起き抜けにやるにはちょうどいいですよね。ね？

まあ、タスクを成功させるという目的を設定したところでゲームっぽくはなってますが、ただブラブラと空をたゆたうだけでも十分楽しめるし、むしろそっちが開発者のねらい。(おそらく)

どのみち進みたい方角に向かって風が吹いている高度を選択し、上下させることしかできないし。必ず攻略が可能というわけでもないのだな、これが。



方角 NEWSの表示は東西南北を表わしている。そして中央の棒(？)の前後についている△の先端が進んでいる方向だ。

気球 これがプレイヤーの操作する熱気球！ 模様は青と白のシマシマ1種類のみなのか？ なぜかデカバンを思い出す。

高度 画面の右端にある5つの四角は、5段階に分かれた高度を示す。中の三角は、それぞれの高度における風向きの表示。

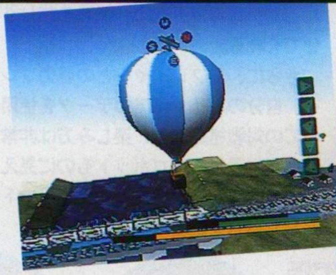
外部の気圧 上方、温度ゲージの上半分は外部の気温（気圧）を表わしている。気球内部の気圧を調整するときの参考データ。

内部の気圧 温度ゲージの下半分は気球内部の温度（気圧）を表わしている。この温度を上げて気球を膨らませ、飛ばせるのだ。

燃料 これがなくなったら墜落する。墜落というよりは不時着だが……、燃料を使いすぎないよう、ムダ足には注意せよ。

画面の見方 アイコン化されたゲーム画面を、要素ごとに解説していこう。

ステージは3つ





◀ゲーム中でフライトできるMAPは中世の森、現代の高層ビル、非現実的な未来世界の3種類。

熱気球の競技は“タスク”って言うんだってねえ？

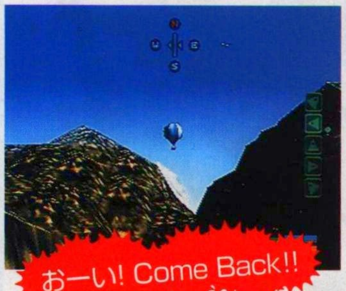
と言うらしいんですよ。3つのタスクをすべての面で成功させる（高得点を出す）とエンディングを拝めるので、張り切って挑みましょう！ では説明。

【タスク1】 移動距離を競う／持てる3つのマーカーを3カ所に投下し、それらの間に生じる3角形の面積の広さを競う。広ければ広いほど高得点が！

【タスク2】 命中度を競う／定められた目的地に向け気球を操作し、マーカーを投下。投下地点と目的地の距離が近ければ近いほど、高得点を得られる。

【タスク3】 時間を競う／目標の気球にMY気球を接近させ、マーカーを命中させる。かかる時間が短いほどいい。

目的を達成させれば、そのタスクはそこでおしまい。当然、タスクの遂行に失敗した場合も終了する。右に失敗の例を並べてみたので見てくださいね。



おーい！ Come Back!!



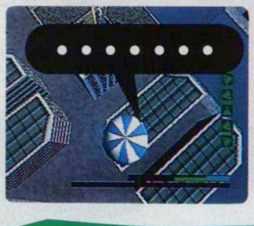
◀▶どっかの国に風船で太平洋横断をもくろんで消えてしまったオジサンがいたけれど。あらかじめ設定されたMAPの範囲をハミ出して飛ぶと、だんだん気球は小さくなって消えてしまいます。



あーっ！



ねっ 燃料が！





◀▶燃料がつきたとき&落下してしまったときも、失敗というかたちでタスクは終了する。このような醜態を晒すことに耐えられないほど神経の細い人は、常に燃料の残りに気を配っておいたほうがいい。もっとも、それで胃が痛くなってはもともも子もない。気ままに飛ぶのがいいのかな。

くれぐれもガス欠には注意しましょう

©1997 by Artdink. ＊画面写真はすべて開発中のものです。

ロックビジネスの頂点を目指せ!

バンド育成シミュレーション

SOLD OUT

ソールドアウト



●バンド育成シミュレーション
●シンコー・ミュージック ●6月20日発売予定
●価格¥5,800 ●メモリーカード容量①〜③

音楽ファン待望のバンド育成シミュレーションがついに登場!
アーティストとなりプロデューサーとなりロック業界のトップを目指す!

バンドづくりの面白さがここには詰まっている

ことPSソフトにおいては、音楽とゲームの関係は非常に密だ。『パラッパラッパー』の大ヒットを例にとるまでもなく、音楽をメインにした個性派ソフトの充実ぶりは、ユーザー諸君にはもうおなじみだろう。そして今回、また新しい形の「音楽」ゲームがPSに登場することになった。それが、この『SOLD OUT』。

ゲームの基本はあくまでもバンド育成シミュレーション。プレイヤーはボーカリスト兼プロデューサーとして音楽事務所を経営し、ビッグなバンドを育てていくのだ。しかし、このゲームの大きな魅力は、育成ゲームの面白さ以上に、メンバーによって変化するバンドミュージックの妙を体験できることにある。バンドのレパートリーにできる曲はLA録音された10のオリジナル曲。ジャンルが様々なうえ、プレイヤーが選ぶバンドメンバーの構成によりアレンジがすべて異なってくる。レゲエで16ビートを刻むドラマーがいたり、ジャズで骨太のサウンドを掻き鳴らすギタリストがいたりと、プレイヤーにはベストなプレイを見極める耳が要求される。バンド経験者もそうでない人も、バンドミュージックを組み立てる面白さをナマで実感できるハズだ。



▲アドバイザーの秘書、ジェニファー。ゲーム開始当初は彼女の指示に従って行動しよう。

バンドの顔　フロントマンはこの5人

プレイヤーは、この5人から自分の分身となるボーカリストひとりを選ぶ。それぞれジャンルに得手不得手があり、全く歌えない曲もあるので要注意。選ばれなかった残りの4人はスカウトメンバーとして街に出没する。



CRYSTAL（クリスタル）　アメリカ出身。ソウルフルなロックボーカルが得意。

KENJI（ケンジ）　日本出身。ロックを愛する気持ちはだれにも負けない。

MICHAEL（マイケル）　アメリカ出身。パワフルなロックを得意とする。

JUDI（ジュディ）　イギリス出身。伸びのある澄んだ歌声が聴衆を魅了する。

FLASH（フラッシュ）　イタリア出身。タフで骨太な声を持ち、パワフルに歌い上げる。

▲ミュージシャンと事務所経営を同時にこなす。

業界のキビしさ体験してみる?

音楽への細かなこだわりに富んだ本作。それもそのはず、発売元シンコー・ミュージックは、音楽専門誌の出版やレベッカ、プリプリのプロダクションとしても有名。リアルな設定へのこだわりも当然だ。最終目標をクリアすると元プリプリ、中山加奈子のボーナス映像が見られるのも嬉しい。

まずはメンバーを集めよう!



◀近未来の東京が舞台。街のいろいろな場所でメンバー候補と出会う。

▶メンバーによりギャラに高低が。資金の範囲内で人選を考えよう。

コンポーザーから曲をゲット



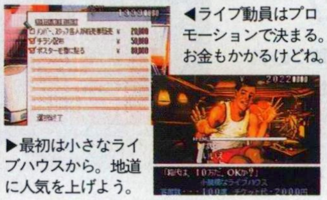
◀バンドの持ち歌は作曲家に50万円を払い使用許可を得る。

▶曲はスタンダードなロックからレゲエまでバラエティに富む。



◀値段の高いスタジオほど演奏を聞き分けやすい。ミキシングも可能だ。

ライブで人気を上げよう!



◀ライブ動員はプロモーションで決まる。お金もかかるけどね。

▶最初は小さなライブハウスから。地道に人気を上げよう。

CDだって出さなくちゃ



◀ライブで人気が上がってきたらCDリリースが可能になる。

▶レコード会社にも3段階のランクが。宣伝費も必要になる。

そしてステップアップ!!



◀ライブ画面では照明やメンバーのアクションをボタンで操作。

▶会場の大きさは6段階。最後は…。



©1997,SHINKO MUSIC PUB,CO.,LTD.











PS版オリジナルキャラ

PS版『plusα』では、現時点で2体のオリジナルキャラの追加が決定されている。『ストⅡ』シリーズではおなじみの「ダルシム」と「さくら」が復活し、また、アーケード版『plus』のボーナスキャラクターである、開発途上モデルの「サイクロイドβ」、「サイクロイドγ」も加わる。「β」はコマンド技系、「γ」はタメ技系のキャラ。果たしてその強さは？

アーケードで人気の『EX plus』がPSに完全移植!!

ストリートファイターEX plus α



ついに、『EX』のPSへの移植が決定した。しかも今回は、ただの移植ではない。9人の隠れキャラが使える業務用の『plus』版をベースに、PS版オリジナルキャラを加えたスペシャル版なのだ！

- 3D対戦格闘
- アリカ／カプコン
- 7月18日発売予定
- 価格未定
- メモリーカード容量未定

ポリゴンになったストリートファイターたち

『ストⅡ』シリーズの動きの魅力がそのまま3Dに！

ポリゴンのリュウが、ポリゴン波動拳を撃つの?! 『EX』を初めて見たとき、正直笑いは隠せなかった。何も2D格闘の名作をポリゴンにしなくたって……、これも時代の流れか……。などと思っていたのだが、実際に動いてるキャラを見ると、そのイキイキとした姿に評価は大きく変わった。もともと、モーションの細かさに定評のある『ストⅡ』シリーズのよさをしっかりと踏襲しているのだ！ しかも、相手を抱え、平時のジャンプ力よりも高く回転してしまうとか、脚部の回転力だけで飛行して攻撃するなど、思いっきり非現実色の強い"必殺技"もそのまま再現。フッ切れてる！ どーも昨今のリアルファイト系3D格闘にもの足りなさを感じていたのは コレなんだ！ と、目を覚まされてしまった。



◀おなじみの「波動拳」も、ポリゴンにするとこうなる。モーションは1／60フレームで滑らかに再現。



▶「D・ダーク」の投げ技「DEATHモーメント」。投げはアングルが変わる演出つき。あぁ、ち、血がっ！



▶一定量が溜まると、ヒュリホーな「スーパーコンボ」が発動可能に。一発逆転をねらえ！
▲各種の攻撃を出したり、ダメージを受けたりすると体力バー下の「ゲージ」が溜まる。



もう隠れキャラとは言わせない!! スーパーな戦士たち

ある条件を満たさないと使えない隠れキャラも使えてしまう!

アーケード版『EX』では、時限プログラムや、出現コマンドなどのある条件を満たさないと、プレイキャラとして選択不可能だった乱入キャラやラスボス。しかし、バージョンアップ版である『EX plus』では、最初から選択ができるようになっている。PS版である『α』は、この『EX plus』がベースなので、先にも紹介した新キャラ4人のほか、前作では隠れキャラ扱いだった9人のファイターも、あることをするとプレイキャラとして使用することができるのだ!　新たに登場するキャラクターたちには、例えば「アレン」は「ケン」に雪辱を誓い、例えば「ダラン」は最強のレスラーと噂される「ザンギエフ」との対戦を熱望し、夜も眠れないとか、少なからずメインキャラとの因縁を持っている。それぞれ数パターン用意された"勝ち台詞"の中から、彼らのドラマを感じとることができるであろう。また、『ストZERO』で一躍、話題となったキーワード"殺意の波動"も、今作のストーリーに根深く息づいている。不幸にも"殺意の波動"に目覚めてしまったのは「リュウ」、そして「ほくと」は血の封印が解けて……。未知の怪人ラスボスの「ガルダ」の出現により、"殺意の波動"をめぐる新たな展開が始まるようだ。真相は君の手で確かめてほしい。



ベガ



カイリ



ダラン



豪鬼



ガルダ



ブレア



アレン



血の封印が解かれたほくと



殺意のリュウもっ!?

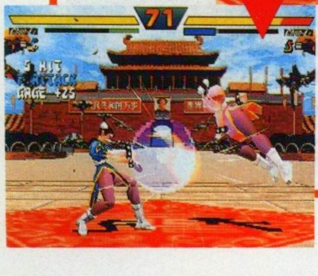
これだけは覚えておきたい基本システム

スーパーコンボ

体力バー下の「ゲージ」が1レベル以上ある状態で出すことのできるスーパーな必殺技。各キャラごとに特殊なコマンドがあり、これを入力することで「スーパーコンボ」が発動。戦いの流れを変えてしまうほどの威力を持っている。この技でフィニッシュをキメると、ド派手なKOシーンが楽しめるのだ!


◀「スーパーコンボ」が発動すると背景が暗転、エナジーがキャラに集中し、強烈な一撃を相手に見舞う。一瞬無敵になるのでうまく使いたい。


▶「春麗」のスーパーコンボ技「気功掌」が炸裂! 気の球を相手に放つ技。最大5HITの大ダメージを相手に与えることができる。


◀全弾ヒットすればかなりの大ダメージ。受けた相手は後方へ吹っ飛んでダウン。放った側は素早く駆け寄り、起き上がりのスキを突くのだ!

ガードブレイク

『EX』から加わった新システム。「ゲージ」のストックを1レベル使うことで、ガードしている相手にもダメージを与えることができる技。弱パンチ+弱キックなど、同じ強さのパンチとキックを同時に押すと発動する。劇的なダメージはそれほど期待できないが、受けた相手は「よろけ」てしまい、少しの間、操作不能に陥ってしまう。攻撃のバリエーションは各キャラごとに異なり、技の発生時間などの性能差も様々だ。


▼「ガードブレイク」が発動すると、攻撃部位が光り輝く。キャラによって種類は様々。


▲ガードの上からでもヒットする。受けた相手は「よろけ」状態になり、ふらつく。この間は操作ができないので、一気に攻めたてるとよい。

スーパーキャンセル

一部を除く通常技がヒットしている最中に必殺技を入力すると、途中のモーションがキャンセルされて、あとの攻撃が連続して入る「キャンセル技」がさらに進化。「スーパーコンボ」のコマンドを入力することで、通常技のみならず、必殺技、スーパーコンボ、ガードブレイクの動作もキャンセルし、「スーパーコンボ」につなぐことができるようになった。これが「スーパーキャンセル」。このシステムにより、今まで以上の大技が繰り出せるようになった。




まずは「ほくと」の「肘激崩」ヒット中にスーパーコンボ技である「気錬射」のコマンドを素早く入力(先行入力も可能)。すると、画面が暗転して「気錬射」が発動。相手の入力が回復する前に、次の攻撃を叩き込むことが可能だ!

©ARIKA CO.,LTD.1997,
©CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.

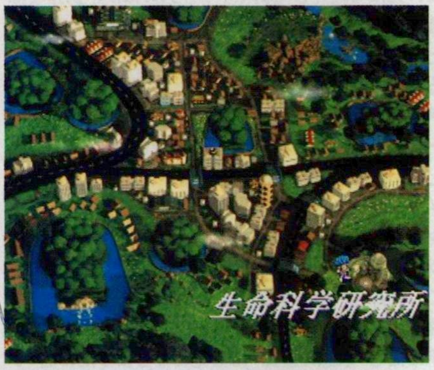


ついに明らかになったレッド編！
ヒーローは戦い続ける!!

SaGa Frontier™
サガ フロンティア

ブラッククロスを倒すまで……！

悪の秘密組織・ブラッククロスと、それに敵対する者たち。主人公・レッドはこの悪の組織に父・小此木博士を拉致され、母と妹を殺された青年。自らもまた組織の手で殺されそうになるものの、ヒーローたちの聖域、リージョン"サントアリオ"からやってきたアルカールにその命を救われ、変身ヒーローとしての能力を授かることになった。ヒーロー・アルカイザーになり、ブラッククロスと戦うことを決意するレッド。父を救い、この世界に正義を取り戻すその日まで、戦えアルカイザー！





◀ブラッククロスの襲撃によって小此木家は滅されてしまった。組織への怒りと憎しみを胸に、レッドは旅立つのである！

●RPG
●スクウェア
●価格未定
●7月11日発売予定
●メモリカード容量未定

以前から噂として囁かれていたレッド編がとうとう姿を現わした。勇者・アルカイザーとして秘密組織・ブラッククロスと戦うレッドの物語は、まさにヒーロー劇そのもの。アルカールより授かった力を使い、キミは正義を貫きとおせるか？ 変身ヒーローの戦いが今始まる。

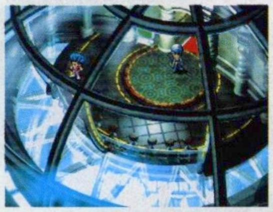
 ©スクウェア イラストレーション／小林智美

きらめく銀河に父の名呼べば…

ブラッククロスとアルカイザー 正義と悪の戦いは果てしなく

レッド編の物語は、ブラッククロスとアステカイザーという簡単な図式で展開するものの、そこには様々な人間模様が入り交じり、正義と悪の戦いの物語を彩っていく。彼同様に悪の組織を追う、パトロール組織IRPO。武器の密輸を行なう謎の企業、キャンベル貿易。かつて父の学友であり、今ではブラッククロスで狂気の人体改造に着手する男、Dr.クライン。そしてレッドに力を貸す人々──。レッドの戦いは果たしてどのような結末をむかえることになるのか。銀河のようにきらめく正義の光を絶やさぬためにも、様々なリージョンで、ブラッククロスに関する手がかりを引き出さねばならない！正義はキミと共にある。戦えレッド、戦えアルカイザー！

リージョンシップ「キグナス」



◀リージョン間を結ぶ豪華シップ「キグナス」。レッドはこのリージョンシップで見習い機関士として働くことになる。正体をひた隠しながら。



▶身よりのないレッドがキグナスで働けるのは、小此木博士の友でありリージョンシップの機関長・ホークのとり計らいによるものなのである。

リージョンシップ「マンハッタン」



◀近代的な超高層ビルが立ち並び、すべてに管理の行き届いた都市がマンハッタンだ。

リージョンシップ「マンハッタン」





◀▲キグナスに漂う悪事の匂い。シップで友人となったユリアは、船倉で武器の梱包された貨物を発見する。それは客船を用いた密輸であった。

リージョンシップ「クーロン」



◀麻薬売人を追跡する目的でレッドが降り立つリージョンがクーロンである。ブラッククロスの情報を求めて歩きまわることになるが、ここの人々は協力という言葉とは無縁。売人を見つけられるか？



▶レッドの前に姿を見せるブラッククロスの戦闘員たち。やはりクーロンにはやつらのアジトが存在するのであろうか？　路地深く踏み込んだレッドの前に、巨獣サイクロプスがその姿を現わす！

レッドの味方



左上からリージョンシップの機関長・ホーク、リージョンの秩序を守るパトロール組織IRPOの隊員、そして変身ヒーローとしての力をレッドにあたえたアルカール。すべてレッドの味方として物語に登場するキャラクターたちである。彼らの協力を得て、青年は悪の組織に立ち向かうことになるのだが……。



シンディ・キャンベル

リージョン「マンハッタン」の中でも際だって未来的なビルのオーナー。キャンベル貿易の女社長であり、その美貌はマンハッタンでもトップクラス。何かに激しい憎悪の念を持っているらしく、それが彼女にここまでの地位を築かせるきっかけとなったといわれている。

正義のヒーロー、アルカイザー参上!!

すべてにおいてパーフェクト! 掟を守り、ヒーローへと変身だ!

変身ヒーローを題材にした物語だけに、レッドからアルカイザーへの変身は欠かせない要素。だが、レッドがアルカイザーへと変身し、強力な能力を発揮するためには、それが許される状況――つまり、個人的な復讐ではなく正義を貫くための戦いでありかつレッドの持つ能力を限界まで発揮しなければならない状況が必要。この条件こそがヒーローの掟と呼ばれるもの。レッドがヒーローであり続けるために要求される、暗黙の了解というわけだ。

この変身によって得られる最大のメリットは、ヒーローの聖域である「サントアリオ」に伝えられる特殊な能力の数々が使用可能になること。ブラッククロスとのバトルシーンで用いるこれらの特殊能力は、どれもヒーローならではの強力な破壊力を秘めたものばかり。さらに変身後もアルカイザーにのみ可能な「技」を閃き覚えていくのだから、バトルシーンは相当に華やかだ。またレッドが閃き覚えた技をも扱えるというメリットもある。すべてにおいて完璧なヒーロー、それがアルカイザーなのである。アルカイザーへと変身し、ピンチを乗り切れ!

変身!!



レッド

閃き覚えた技と、自ら編み出してモノにした術を駆使してブラッククロスと戦うことになる。キグナスが立ち寄るリージョンで悪の組織と激しいバトルを展開することになるのだ。



▲パーティが全滅の危機に瀕したときこそ、ヒーローが登場するとき! アルカイザーとなり、仲間たちを窮地より救い出せ!



アルカイザー

変身後のレッドの姿。ヒーローの掟を満たした状況下でのみ変身できる。その正体を他人に知られてしまうといっさいの記憶を消去されるといわれているが…。

• ヒーローの掟 •

1. 正体を知られてはいけない
2. 共に戦う仲間すべてが戦闘不能になり窮地に陥るなど、いくつかの条件を満たさなければ変身できない

上記した事柄が、レッド編にてヒーローの掟として定められているもの。簡単にいえば、アルカイザーの正体が味方としてパーティを組んでいるキャラクターに知られない状況下でしか変身はできないということ。ヒーローとは常にその正体を他人にはひた隠しにしておかねばならないもの。まさに暗黙の了解ともいえる条件である。また掟にある〝戦闘不能〟とは、味方としてバトルステージに繰り出した仲間キャラクターのHPがゼロになった状態のことを指している。バトルステージにおいて、レッドひとりの力ではどうしようもなくなったとき、アルカイザーに変身できるというわけ。全滅の危機から仲間を救い出すのだ!

アルカイザーの力

パンチだ！

アルカイザーの代表的な特殊能力がパンチ／体当たり系に属するもの。正義の拳が、悪のかぎりをつくすブラッククロスに鉄槌を下すのである！ GO！ アルカイザー!!

ブライトナックル



▲光のパンチが炸裂！ 命中時には拳が光る!!

フラッシュスクリュー



▲敵を四散させる光のコークスクリューを放つ。

アル・フェニックス



▲その身に光をまとって体当たり攻撃を行なう。

アル・ブラスター



▲光の気弾を用いた攻撃。遠距離攻撃も可能だ。

キックだ！

足を使った体術の技がこのキック系。こうしてみるとアルカイザーはヒーローらしく肉弾戦にも強いようだ。

シャイニングキック



▲跳び蹴りを放って敵にダメージをあたえる！

ディフレクトランス



▲画面両端を壁として蹴り下りてくる技だ！

行くぜディフレクトランス！ はじけるアル・ブラスター!!

常人には計り知れない能力を秘めるアルカイザー。パンチやキック、光弾を用いた数々の特殊能力は腐った者たちを照らす正義の光そのものである！ そのなかでも代表的な特殊能力を紹介しよう!!

レイブレードだ！

勇者だけが持つことを許されるブレードを用いた剣攻撃。武器を用いるため、遠距離からの攻撃も可能となっている。

カイザーウィング





◀▲レイブレードで敵をなぎ払い、光のブーメランで攻撃を行なう。遠距離からの攻撃が可能な「剣技」である。キメ技として使うといいかも。

ヒーローは回復系特殊能力を持ち得るのか？

基本的に己の肉体と、勇者にのみあたえられる剣・レイブレードを用いて戦っていくアルカイザー。しかし、不明とされているのが回復系の特殊能力を彼が持ち得るか否かである。いかにヒーローといえども、強力な敵に対してかならずしも完勝を納められる保証はどこにもない。特にヒーローの掟で提示されているうちの２番目、仲間キャラが戦闘不能になっているような状況では、なんとか彼らを回復させたいところ。一説では「ファイナルクルセイド」なる回復系の能力が存在するらしいが……。



レッドの能力も使える？

アルカイザーがバトルで用いる特殊能力はこれだけではない。バトルを繰り返せばでパンチ、キック、レイブレードの３系統それぞれに属する技を閃き覚えるようになっている。しかも前述のとおり、アルカイザーだけが使える武器や技のほか、レッドがそれまで覚えた技や術といった能力もそのまま自在に操ることが可能。レッドを鍛え上げ、様々な攻撃を身につけさせれば、変身後もその強さは反映されるのである。ヒーローたるもの、日ごろの鍛錬は必要不可欠。アルカイザーの力だけで、ブラッククロス壊滅の目的を達成するのは不可能なのだ！

レッド





▲▶レッド特有の体術であるスライディングが炸裂。レッドはこういった体術に長けているようだ。積極的に使おう。

アルカイザー





▲▶こちらがアルカイザー時。メニュー内にレッドと同じ体術が記されているのがわかるはず。威力などは変わるのだろうか

待ち受ける敵…四天王とは？

巨大なる組織ブラッククロス 四天王を倒し、壊滅に向かって進め

ブラッククロスの頂点に位置する首領のもとには四天王と呼ばれる強力な幹部モンスターが存在し、レッドの行く手に立ちふさがる。この四天王たちはすべてDr.クラインの手によってつくられたといわれている。おそらくは彼を悪の道に走らせた身体改造の極みが、この四天王たちなのであろう。さらに四天王の配下には複数のモンスターや戦闘員がつき、部隊を構成しているのだ。このことからもブラッククロスが非常に大規模な組織であるのが推測できる。

モンスターは人間のような能力のもとに「技」を閃き覚えていく種族ではない。彼らは自らの身体の特徴を活かして戦っていくタイプである。そこで考え出されたのが、技の習得機能を体に埋め込んだモンスターの創造。そうしてつくられたのがベルヴァなる名のモンスターである。習得した技という攻撃手段をいかすために巨人型の姿に仕上げられた彼は、肉食で荒っぽい性格をあたえられている。種族本来の持つ特殊攻撃と、人間にしか持ち合わせられないはずの技を組み合わせ、レッドを苦しめることになる。種族の区分を超えた強靭さを持つ恐るべきモンスターたち、そしてその頂点に立つ首領Dr.クライン。この強大な敵を。キミは倒せるだろうか……？



・ヒーローのすべきこと・

ヒーローであるレッドの当面の目的は、四天王たちの拠点をひとつずつ壊滅させていくこと。彼らはそれぞれに縄張りを持ち、自らのシンボルマークで己の存在を誇示しているという。そういった拠点を見つけ出し、四天王を打ち倒していかねばならない。だが、そのためには強力な力が必要。いくらアルカイザーとはいえ、攻撃系の特殊能力しか持たぬ彼では長期に渡るバトルを何回も勝ち抜いていくのは生半可なことではない。

そこで重要となってくるのが、前述の「ファイナルクルセイド」なる回復系の特殊能力。通常の戦闘などでは習得できないこの回復能力は、戦闘不能状態にある仲間たち全員を回復させるもの。この特殊能力を扱うためには、どのような条件を満たす必要があるのであろうか？ 仲間の状態とアルカイザーの残りHPに鍵が隠されているようではあるのだが果たして……。それを探し出すのもキミの役目。キミは見つけることができるか？



◀▼これが特殊能力の中でも異質な存在であるファイナルクルセイド。仲間全員の体力を回復させるようだ。

これがっ！ ファイナルクルセイド!!

リージョン「シンロウ」仮面武闘会

シンロウで行なわれる仮面武闘会。この生と死を賭けた武闘会で物語は意外な展開を見せることになる。

王国には何が隠されているのか 暗躍する悪の組織との関係は？

未開の遺跡を探検する者を広く募っているシンロウ王国。この王国の恒例となっている行事"仮面武闘会"は、仮面をかぶった者たちによる格闘イベント。だが、自らの腕を試そうと勇猛なる者たちが集うこの行事の裏にもブラッククロスの影を見ることができる。アルカイザーとして武闘会に参加することになったレッドは、その舞台裏でDr.クラインの所在に関する情報を入手するのだが……。なぜ王国の行事にブラッククロスの影が見え隠れするのか。リージョン「シンロウ」には、どうやら何かしらの謎が隠されているようだ。王国とブラッククロスのあいだには、どんな関係があるのだろうか。



▲いよいよシンロウ王国の"仮面武闘会"が開催される！ 出場者はかならず仮面を身につけねばならない。



◀舞台裏で出会った男はブラッククロスに関係のある者のようだ。Dr.クラインの居所をつきとめるチャンスだ！



▶アルカイザーの怒りが爆発する！ それにしてもなぜ、王国の恒例行事の陰にブラッククロスが存在するのだろう。どうにも怪しいリージョンである。

思わず正体を口走りそうになったアルカイザーは「レレレ」なる名でエントリーされる。



MINI コラム

『サガフロ』のステータス画面

ゲームシステム周りは、これまで謎に包まれていた『サガ フロ』だが、今回ついにステータス画面が公開された。おなじみのパラメーター以外にLPやWP、JPなる見慣れない項目が設けられているのがわかるはず。これらはLPが生命力を、WPとJPがそれぞれ技と術を使用する際に消費されるポイントのような役割を果たす項目である。①HPゼロ→戦闘不能②さらにLPゼロ→昏睡状態という2段構えの危険が待つが、LPゼロでも死なないのが、前作までとは異なる特徴だ。

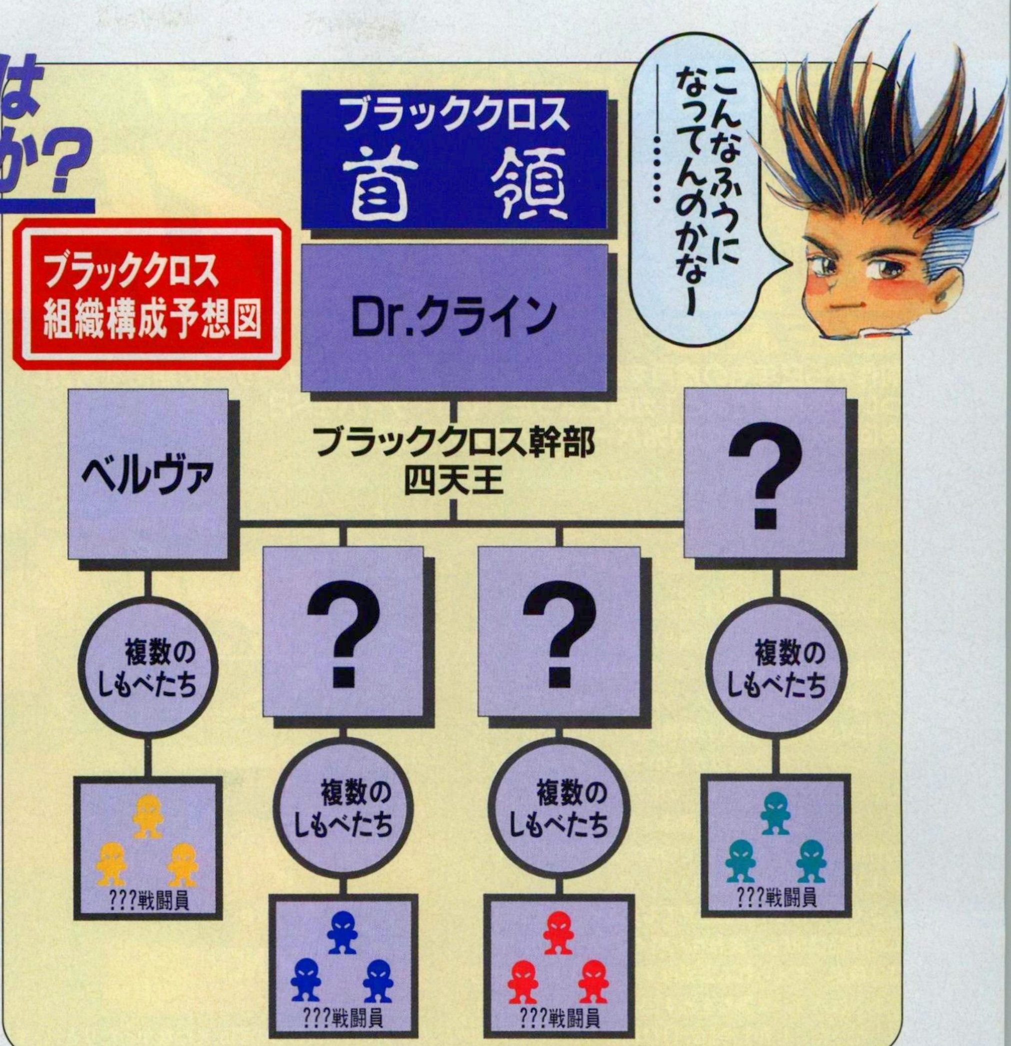


今に見ていろDr.クライン…

ブラッククロスとはいかなる組織なのか？

悪の組織・ブラッククロスの全貌は深い闇に包まれている。だが、武器の密売やシンロウ王国になんらかの関係を持っていることを考え合わせると、彼らの組織は非常に巨大なものであると推測できるはずだ。ひとつひとつ、確実にリージョンを自らの計略に陥らせていくその手口は、まさに悪辣そのもの。これまでにわかっている範囲では、おそらく右の図のような組織構成となっているのであろう。

しかし、これが正しい構成図であるとの保証はどこにもない。何しろわかっていることといえば、首領とDr.クライン、そして四天王とその配下につく戦闘員たちだけなのだ。あくまでも簡略図であり、実際の組織の末端部は無数に枝分かれしているのであろう。レッドはこれほどまでに巨大な組織と戦い、拉致された父を救い出さねばならないのだ。







Dr.クライン

レッドの父・小此木博士の学友。1300といわれる知能指数により、人体改造の権威としても名高い男だ。自らの研究のためブラッククロスの一員となった。

リージョンに点在するアジト 果たして父はどこにいるのか

巨大な組織であるとの推論は、ブラッククロスが各リージョンに自らのアジトを持つことからも裏づけられる。四天王の縄張りとは、どうやらいくつかのリージョンをひとまとめにしたものであるらしく、ひとりの幹部が複数のアジトを管理しているようだ。こうなると四天王がどのアジトに潜伏しているのかを見極めるのは困難。ひとつずつ壊滅させていくしか手はないのである。なおベルヴァの管理下ではイエローの戦闘員が徘徊しているらしいが……。ほかの幹部の戦闘員も色で種別されるのだろうか？



◀世界の端々に点在するブラッククロスのアジト。これらをひとつずつ壊滅させ、本拠地を探し出すことになるはず。



▶アジトを管轄する四天王は避けては通れぬ存在。だが、彼らがどこに潜んでいるかは全くわからないのである。

MINI コラム ダッシュでかわせ！





◀▼見えないモンスターと遭遇するような展開はない。ボス以外はすべて回避可能だ！

『サガ』シリーズの伝統的な手法に、敵キャラとのエンカウントスタイルがあげられる。MAP上を徘徊するモンスターキャラと接触することで発生する戦闘は、うまく主人公を操作すれば事前に回避することが可能なのだ。そのために用いられる機能がダッシュ。モンスターはMAP上に主人公を見つけると積極的に襲いかかってくる性質を持っている。この近づいてきたモンスターをダッシュ機能を使って振り切ってしまえば、敵キャラとの無用なバトルを避けて先へ進んでいけるのである。

完成度83%バージョンを鋭くえぐる!

ゼロ・ディバイド2

ZERO DIVIDE 2

前作から2年もの歳月を経て、全国数百万人のPSユーザーの期待を背負い
ついに発売まであと1カ月となった『ゼロ・ディバイド2』
今回は完成間近の83%バージョンのすべてに迫る!

- ●ズーム
- ●3D対戦格闘 ●6月27日発売予定
- ●価格¥5,800 ●メモリーカード容量未定

泣いても笑ってもあと1カ月弱!
しかしまだ完成してないのだった!

まだかまだかまだかまだかと待ち続けて幾日、ソフトの発売日まで1カ月強となった5月中旬、ついに編集部に完成度83%というROMが到着した。そう、実は「今月はマスターが届くとかも……」と思っていたのだが、諸々の事情により前回の50%バージョンから33%完成度が上がったサンプルとなったわけである。ちなみにこの83%という数字、聞くところによるとそれほど意味はなく、プログラマーの竹田氏がフィーリングでつけた数字らしいので、あまりこだわる必要はない。

さて、これまでの例を見てもわかるように、ズームの作品は50%と言われた時点でゲームの内容はほぼ確定。考えられる要素はすべて投入すみの状態であとはバランス調整を残すのみ、というのがセオリーだった。しかし今回だけは例外らしく、このバージョンでやっと全キャラが入り、一応エンディングまで見ることができるようになったのである。とはいえ、DRACOの羽がまだなかったりと、いまだモデル自体も完成しているわけではなく、今後の17%はバランス調整や、期待せずにはいられないその他モロモロの隠し仕様などの作業になると思われる。ここは期待するしかないだろう。

この号が出ているころには平和を取り戻しているであろう開発室も、現時点ではスタッフ半死状態。徹夜に続く徹夜でよくわからない会話を交わし、しまいにはモカ漬けでハイになると共に携帯酸素を吸う様子も見られるという。……大丈夫なのか!?



▶キャラは一応すべて入ったが、さらにDRACOには羽がつくらしい。ちなみに2Pカラーもバッチリだ。



◀基本的な部分はすべてでき上がっていると思っていい。あとはいちばん重要なバランスと微調整のみだ。

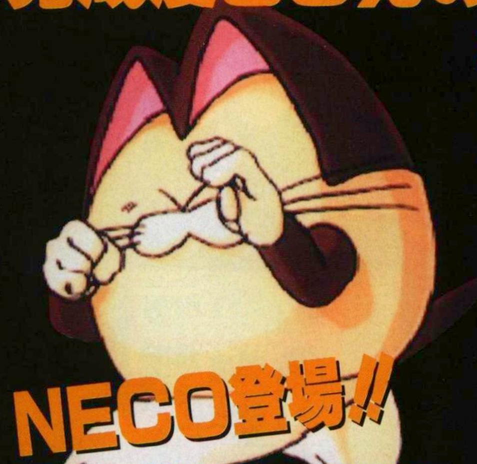


◀実はキャラがしゃべるようになった。勝ちポーズのときにも何やらキメ台詞発する



完成度83%の『ZD2』をチェック

CHECK 1 泣く子も黙る"NECOのIPL"

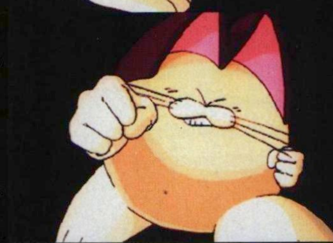


NECO。ニューヨークの外れに6人兄弟の末っ子として生を受け、ひょんなことからズームが放つ第2弾X68000用ソフト、『ラグーン』のIPLに出演。その後、ズームのマスコットキャラクターとして活躍。後に『ファランクス』でソウルブラザー"もどき"との共演も実現するなどトップスター街道を歩む。

ゲームを立ち上げると なんとあのNECOが登場する!

なんと驚くべきことに『ZD2』を起動して最初にお目にかかるのが、あのファンキーなズームマスコットキャラ(なのか?)として名をはせるNECOであった! そう、X68000でリリースしてきたソフトには必ず入っていたNECOのIPLが、ある意味、諦めなのか開き直りなのかどうでもいいが、ついにPSに登場したのである。これは事件だ。


◀黒バックにいきなり登場するNECO。そう、ココでNECOが登場してこそズームのソフトであることが実感できる。

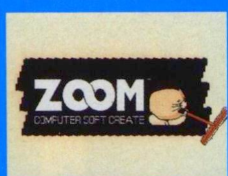

▶パンチ、キックを繰り出し、画面狭しと暴れるNECO。キャラとして登場するのか?

IPLってなんだ?

IPLとはイニシャル・プログラム・ローダの略で、簡単に説明するとプログラムを読み込むためのプログラムのこと。しかし、一般的には社名が表示されるまでのプロセスのことを言う場合が多い。

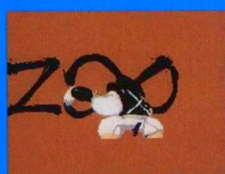
NECO IPLの歴史

1990年[ラグーン]



NECOがモップを持って壁を拭くと、その下からZOOMと出てくる。

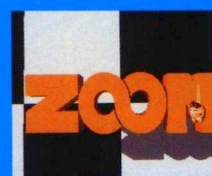
1991年[ファランクス]


筆を手に取ったNECOは、力いっぱい壁にZOOMと書きなぐる。

1992年[ジェノサイド2]


今までとは一風変わった演出がわけのわからなさを強調したIPL。

1992年[オーバーテイク]



F1のオープニングをマネた最も力の入ったIPL。インパクト強し。

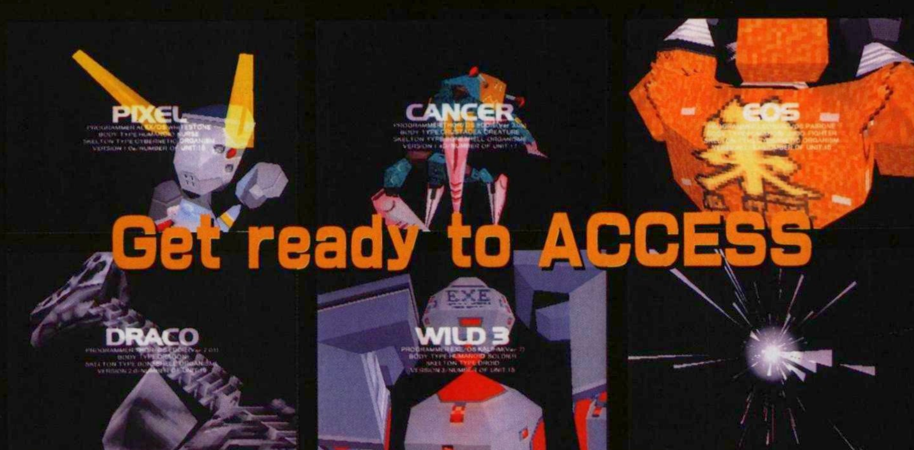
CHECK 2 カッチョエエ"アドバタイズデモ"も入った

ムービーではないリアルタイムの味 しかも4パターンもあるらしい

『ZD2』を起動して放っておくと勝手に始まるアドバタイズデモも、今回新たに投入された。意味深なCG(左ページに並べてるヤツ)と共に各キャラがカッコ良く紹介され、実に雰囲気良くまとまっている。しかもこのデモは4パターンもあるらしく、デモとはいえなかなかこだわりを感じさせる。



◀サイバーな仕上がりを見せるこのデモ。キャラクターは視点が近くによってもテクスチャーが歪んだりすることはない。



誌面じゃわからないシリーズ

その1 実はスルドイ効果音が入った!

前回の50%バージョンにはなかったが、今回多彩で鋭く、そして脊髄にくる効果音が多数投入された。SEだけでなくキャラクターがしゃべるなどの小技の効いたサウンドエフェクトは非常にGOODだ。



▲ヒット時に鳴るSEは前作よりも迫力ある音だ。



▼時にはキャラクターがしゃべってしまうことも。

その2 実はストーリーモードにナレーションが入った

前号で言ったように、ストーリーモードにナレーションが入った。渋すぎる男の声で、しかも流暢な英語でのナレーションは"その筋"にはたまらないはず。これは必見&必聴である。



▲字幕は日本語だがナレーションは英語で進む。



▼ナレーションが入っただけで妙に説得力が出る。

©ZOOM Inc.

密かに追加される"ステージエフェクト" CHECK 3



より派手に、よりムーディに！ さらに完成度を上げたステージ

前号の画面写真を見て、「おおお！ なんか凄そう」と思った人もいれば、「こんなモンか」と思った人もいるはず。事実、前号のバージョンではステージのエフェクト関係がほとんど入ってなく、ハデなステージもあったが、非常に地味なステージも存在した。というわけで、今回のバージョンでは細かいものから大きなものまで、いくつかのステージエフェクトが追加され、さらに完成度を高めている。実際、これらは動いていないとわかりづらいものが多いのだが、今回は静止画でその雰囲気をつかんでほしい。



◀非常にわかりにくいが、ステージのいたるところから黒煙が吹き出している。これも新エフェクトだ。



◀ステージの周りを奇妙な模様と奇妙な絵がクルクルとまわる。



◀地味ながら雪が降るようになった。そのほかに変化はない。



◀PIXELステージでは、部屋の奥に手術台が！ 細かい。



CHECK 4 とうとう全10キャラが入った！

全キャラ順調に調整段階へ突入！ 果たしてNECOとMODOKIは!?

前のバージョンではNEREIDとDRACOがまだだったが、この83%版ではめでたく全10キャラが入り、どれも軽快に動いている。もちろん2Pカラーも選べて、ますますゴージャスな感じに仕上がっている。まだ技の調整は途中段階だが、まさしく『ゼロ・ディバイド』の続編にふさわしい動き、操作感になっているので、ファンは楽しみに待っていてほしい。

さて、NECOに関しては当然ながら今回も登場すると思われるが、どのタイミングで出現するかは不明。さらにNECOのソウルブラザー、MODOKIについてだが、彼が今作に登場するのかは定かでない。が、ひょっとするとひょっとするかも。



▲やっと全キャラでプレイできる段階になった「ZD2」。前作のようにボスキャラが登場して、ソイツに勝つとボスキャラが使えるようになったりする可能性はあるが、こればかりは実際にプレイしてもらうしかない。話題のNECO&MODOKIの登場も期待されているだけに、楽しみではあるのだが……。



ZERO［ゼロ］

PROGRAM DATA

PROGRAMMER:ALEX／OS:WHITESTONE／BODY TYPE:HUMANOID FIGHTER／SKELETON TYPE:CYBERNETIC ORGANISM／VERSION: 2.0a(b)／NUMBER OF UNITS:15

ZERO Ver 2.0

生まれ変わったオールラウンダー

「やっぱり主人公格？ っていったらZEROよね〜」というように、ヒーローモノの番組に出てきそうなくらいにまとまったフォルムを持つZERO。XTAL TOWERの崩壊後、自己進化した攻性プログラムのなかでも最も安定した変化を遂げている。素早い動きから生まれる多彩なコンビネーションとオールマイティな運動性能は今回も健在。スピード、パワー共に飛躍的に向上している。



◀前作と比べて若干スリムになった感のあるZERO。軽快なフットワークとバランスのとれた攻撃は初心者ならずとも魅力だ。



▶基本となるモーションには大きな差はない。通常投げもまた同様だ。



◀特徴的な技は前作からそのまま継承されているため、前作をヤリ込んだ人もそれほど違和感なく使えるはず。嬉しい配慮だ。



TAU［タウ］

PROGRAM DATA

PROGRAMMER:THOR／OS:EDDIE(ver2.2)／BODY TYPE: CREATURE(SCORPION)／SKELETON TYPE:BONESHELL ORGANISM ／VERSION:2.33／NUMBER OF UNITS:19

元祖多脚キャラ再生

非人間型キャラといえば、なんと言ってもTAU。その奇妙な動きと独特の攻撃スタイルは、見る者を魅了する。以前よりも機動力を向上させるため、自らユニットの小型化を図ったらしく、若干スリムになっている。感情的な部分が読めない形態と特殊なスケルトン構造により、予測のつきにくい攻撃で相手を翻弄、トドメに強力な破壊力を持つ尻尾で相手を昇天させるというサソリならではの攻撃が魅力。



◀キャラの図体がデカいため、同キャラ対戦などしようもんならこの有り様。画面がキャラでいっぱいになってしまう。



▶ダウンした際のジタバタする様はまるで昆虫のソレ。妙にカワイイ。



◀勝ちポーズでの尻尾の先をなでる模様は今回も健在。素早くなったとはいえ、操作感は紛れもなくTAUそのものである。

WILD3［ワイルド3］

PROGRAM DATA

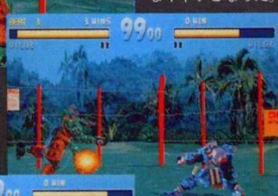
PROGRAMMER:EXE／OS:KALIHM(Ver7)／BODY TYPE: HUMANOID SOLDIER／SKELETON TYPE:DROID ／VERSION:3／NUMBER OF UNITS:15

ワイルドな俺の生き様

迷彩色のボディに包まれ、遠距離から飛道具で攻撃してくるというゲリラのような攻撃が魅力的なWILD3。"EXE"がつくった唯一のプログラムであるこのユニットは、制作者の意図を反映してか、より凶暴かつ劣悪な性格に変貌を遂げた。ナイフを捨て、自慢のガンを小型化することでより軽快な機動力を得たのをはじめ、全身を使った大胆かつ繊細な大技小技を数多く繰り出す。



◀基本となる投げはブレーンバスターのような豪快な技。ほかにも体を張った技がいくつもあり、より大胆なキャラとなった。



▶得意の発砲攻撃もアリ。芸の細かい撃ち方が可能になった。



◀新しい飛道具である"肩パッド投げ"。肩の赤いパッドを力いっぱい投げつける。拾えば何度でも使用可能である。





EOS［イオス］

PROGRAM DATA

PROGRAMMER:LEONARD／OS:PAIRONE／BODY TYPE: HUMANOID JUDO FIGHTER／SKELETON TYPE:CYBERNETIC ORGANISM ／VERSION:1.12J／NUMBER OF UNITS:15

柔の道がわれのすべてナリ！

豊富すぎる投げ技&返し技で、上級者が操れば無敵の強さを誇る純和風のキャラクター、それがEOS。誤った和風感の過剰解釈が楽しい"LEONARD"作シリーズのひとつであるこのキャラは、ネットワーク上を徘徊することで「修行」するという概念を持ったという。相変わらずのどっしりとしたフォルムと、強化された多彩な投げ技と返し技は、より「ジュードー」であり「カラテ」である証とか。



◀何より豊富な投げがこのキャラの最大の特徴。スキあらば投げて投げて投げまくるのがEOS流の闘い方といえる。



▶静止画では地味だが、動いているモーションを見ると実にハデである。



◀得意の1本背負いが炸裂。ちなみに2Pカラーは何を思ったのか日の丸に彩られたコスチュームに身を包む。かなり妙だ。



IO［イオ］

PROGRAM DATA

PROGRAMMER:ALEX／OS:WHITESTONE／BODY TYPE:HUMANOID withCAT／SKELETON TYPE:CYBERNETIC ORGANISM ／VERSION:1.4D／NUMBER OF UNITS:15



◀いかなる技も非常に素早く繰り出せるのがＩＯ最大の武器。メスだけあり、１発あたりの破壊力がやや劣ってしまうのが難。

▶本当のネコのような攻撃法も加わり、攻撃の幅が広がった。

◀２Ｐカラーは見てのとおり、ケバさ際立つヒョウ柄。ただでさえシルエットが過激になったというのにヒョウ柄である。

魅惑のネコ型攻性プログラム

数少ないメス属性の攻性プログラムであり、その素早く軽快なフットワークから生まれる強力な攻撃の数々は、まさにＩＯならではのもの。彼女は今回、自らの形態の源流が「猫」であることに気づき、その生態を研究したという。機敏で野生的なスピードは全キャラクター中トップであり、多彩な足技が柔軟かつ超スピードで繰り出される様は、まさしくネコ科のそれである。



◀このＣＹＧＮＵＳ、動きの素早さもかなりのもので、ＺＥＲＯ、ＩＯと並んで使いやすいキャラだろう。初心者にオススメ。

▶怪しい忍術じみた技も数多く入り、さらに奇妙な味が出てきている。

◀技の種類は多岐に渡るが、やはり本筋は二刀流の刀による攻撃だろう。ほかのキャラにないだけにコレが妙にカッコイイ。

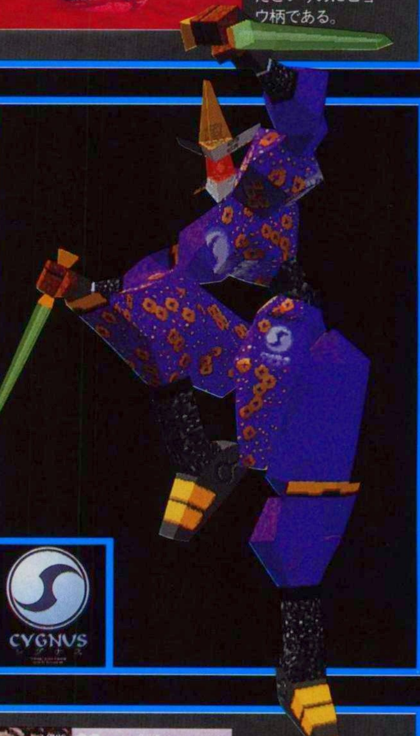
CYGNUS［シグナス］

PROGRAM DATA

PROGRAMMER:LEONARD／OS:PAIRONE／BODY TYPE:HUMANOID NINJA／SKELETON TYPE:ZEN-FORCE DROID／VERSION:3.0J／NUMBER OF UNITS:15

“忍”のココロ、ワレ忘レン

やはり誤った和風感を持つ“ＬＥＯＮＡＲＤ”のプログラムであることは一目瞭然。とはいえ、前作のものと比べると大幅にパワーアップされている。身も心も「ニンジャ」であるこのCYGNUSは、ＥＯＳから「修行」の概念を取り入れたらしく、より自らを強めるために我流の二刀流となり、トリッキーかつスピーディな攻撃を展開する。内部のスケルトンには東洋呪術的な要素が取り入れられている。





DRACO［ドラコ］

PROGRAM DATA

PROGRAMMER:THOR／OS:EDDIE(Ver2.03)／BODY TYPE:DRAGON／SKELETON TYPE:BONESHELL ORGANISM ／VERSION:2.0／NUMBER OF UNITS:19

甦るキワモノキャラクター

何を隠そうメインプログラマー竹田氏のお気に入りキャラとして名をはせるDRACO。完成版には羽がつくらしいが、空は飛ばないらしい。以前よりもより「ドラゴン」としての風格が備わったと自分では思っているこのDRACO、今回も意表を突くブレス攻撃と強力な尻尾攻撃は健在で、前作より多少、凶暴化しているらしい。さらに、今回もやはり勝ちポーズの様はプリティである。



◀同キャラ対戦になるとＴＡＵ同様に画面いっぱいになってしまうＤＲＡＣＯ。その動きもダイナミックだ。

▶ＤＲＡＣＯと言えばこのブレス攻撃。上段下段と吐きわけられる。

◀２Ｐカラーは病気がちに見える青いカラーリング。ちなみに装甲が剥がれるとホネになってしまうあたりがプリティである。



NEREID［ネレイド］

PROGRAM DATA

PROGRAMMER:THOR／OS:EDDIE(Ver2.2)／BODY TYPE:ENIGMATIC CREATURE／SKELETON TYPE:BONESHELL ORGANISM／VERSION:1.057／NUMBER OF UNITS:20

自慢のドリルが今日も炸裂

前作からわけのわからなさではトップの座にあるNEREIDは、今回さらなるパワーアップを遂げている。キラー＆クレイジーをテーマに組み上げられたこのユニットはその理想どおりテーマに沿った進化をし、より凶暴なマシンと化している。一見機械のようだが、内部はグロテスクなエイリアン風の組織で固められ、より不気味な存在として再生。使いこなすのは難しいが、使いこなせれば無敵か!?



◀形がまとまってないため、前と後ろを見失いやすいのが難点だが、それは相手にとっても言えること。うまく利用しよう。



▶静止画で見るとよくわからないが、技は多彩かつ強力になった。



◀NEREIDといえばドリル攻撃だが、もちろん本作品でも強力なドリル攻撃は健在。まさに殺人マシーンだ。

PIXEL［ピクセル］

PROGRAM DATA

PROGRAMMER:ALEX／OS:WHITESTONE／BODY TYPE:HUMANOID NURSE／SKELETON TYPE:CYBERNETIC ORGANISM／VERSION:1.0a／NUMBER OF UNITS:15

あくまで高性能なナース型キャラ

ふたりめのメス型属性にあるPIXELはナースタイプの新ユニット。しかも2Pカラーは両極端なバニー姿という、素人には到底理解できないPIXELワールドがそこに展開している。フットワークはあくまで軽快で、そのスピードはIOやZEROにも全くひけをとらない性能を持つ。技もかなり豊富だが、残念ながらナースならではの攻撃というのはないようだ。トータル性能はあくまで高い。



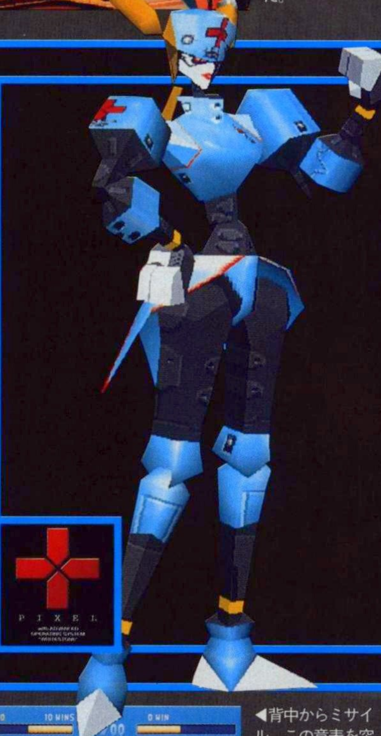
◀聞くところによると、バニー姿の2Pは昔家出をし、グレてしまった実姉というウワサもあるが、その真相は定かでない。



▶このように「ママこれ買って」状態の、非常に理解できない攻撃も……。



◀投げ技ひとつとっても実に芸の細かい動きをするPIXEL。動きが速いだけに、扱いやすいキャラになるのでは。





CANCER［キャンサー］

PROGRAM DATA

PROGRAMMER:THOR／OS:EDDIE(Ver3.0b)／BODY TYPE:CRUSTESEA CREATURE／SKELETON TYPE:BONESHELL ORGANISM／VERSION:1.4D／NUMBER OF UNITS:17

北の国の海の幸、攻性プログラムへ

北海道と言えばカニだが、そのカニをモチーフした新キャラCANCER。"THOR"が新たに放った巨大な頭部を持つこのユニットは、体内に様々な小道具、飛道具を搭載し、遠距離攻撃を得意とする。基本的な絶対パワーは相当なもので、TAU同様、何を考えているのかが全く読めない奇妙な存在である。その秘めたる実力はいまだ未知数で、果たして強いのか？　ということすら謎に包まれている。



◀背中からミサイル。この意表を突く飛道具の存在がこのキャラ最大の武器である。このミサイルがまた大きな威力を持つ。



▶背中からレーザー。このレーザーがまた素早く、これも強力な武器だ。



◀カニだけに泡も吹く。この泡は、直接攻撃には効果はなく、飛道具の攻撃を手前で止めることができるという技である。

2034年、アフリカ大陸に衝撃が走る!!

フロントミッションオルタナティヴ

FRONT MISSION ALTERNATIVE™

不毛の大地を駆け抜ける、史上初の人型歩行兵器WAW部隊

プレイヤーを生死を賭けた戦場へ叩き落とすノンストップ・リアルタイムシミュレーション。それが『フロントミッションオルタナティヴ』だ。WARGASM! 全面戦争への危機は高まる!!

- ●リアルタイムシミュレーションRPG
- ●スクウェア ●今夏発売予定
- ●価格未定 ●メモリーカード容量未定 ●マウス対応

VS前線を席巻する独立政府軍! 今、ザイールに戦火が立ち上る

アフリカ共同体を揺るがす危機 正規軍の切り札、WAW部隊出撃!

21世紀初頭、アフリカ大陸は、かつてない混乱にまみれていた。異常気象による砂漠化の拡大、それにともなう飢餓、難民、地域紛争の激化……。打開策として、2030年、ECによって"アフリカ大陸共同化計画"が打ち出され、OCU（オシアナ共同連合）の協力によってアフリカ各地の共同化、再開発が軌道に乗り始めた。しかし、その動きに反発したザイール軍部が同国北部に結集、独立を宣言する。2033年のことである。高度に訓練された機甲部隊を組織する独立軍の猛攻は中部共同政府軍を徐々に後退させ、打つ手のない政府軍は、南部共同体に支援を要請する。そして2034年、OCUの協力を得、対機甲部隊の切り札として"戦闘用WAW部隊"の実戦投入が決定された。かくして史上初のWAW部隊はザイールに降り立つ。



R [Earl] McCoy アール＝マッコイ

主人公・24歳・男。OCU軍所属遊撃機動小隊隊長。中部アフリカ支援作戦に派遣される。アフリカ系とアイルランド系のハーフ。WAWのテストパイロットの経験あり。





Norman Reitz ノーマン＝ライツ

31歳・男。ASU民兵。遊撃機動第2小隊隊長。アフリカ人。本人の性格はいたって穏和。血気盛んで無謀な新兵たちに悩まされる神経質な小隊長。



Ide Sangohr イデ＝サンゴール

36歳・男。ASU軍大佐。遊撃機動小隊の司令官。ASU軍、OCU軍と連絡をとり、各ミッション前のブリーフィングにおいて小隊に作戦を指示する。





Chameli Firishtah チャミリ＝フィリシター

20歳・女。ASU民兵。遊撃機動小隊後方支援部隊所属。インド系アフリカ人。機械に詳しく、整備、運転もこなす。重機、ヘリの操縦もできるが、料理は苦手。



Bruce Breakwood ブルース＝ブレイクウッド

25歳・男。OCU軍所属。マッコイの親友。遊撃機動第1小隊に所属し、通称はB.B.。イギリス系オーストラリア人。前作のナタリー＝ブレイクウッドの祖父である。



Dal Furphy ダル＝ファーフィ

22歳・男。軍事メーカー、ジェイドメタル社の技術者。テストパイロットもこなすため、メンテナンス要員としてマッコイに同行。遊撃機動第1小隊に所属。

©スクウェア ※画面は開発中のものです。

ミッションブリーフィングから戦闘への流れ

激しいバトルでの生死を分かつ ミッションブリーフィングの重要性

各ステージの冒頭に、司令官から細かいミッションブリーフィングを受けることになる。この作戦指令詳細の内容は、大きく次の3つに分けることができる。①作戦全体の概要、②プレイヤーが操るWAW部隊の任務、③作戦行動のポイントに関する指針である。ここで作戦の目的、自分がとるべき行動、敵の情報、予想される戦闘展開などを頭に叩き込んでおくことが必要だ。プレイヤーの指示にしたがってターゲットを目指すWAWを的確に操作するためには、これらの情報をしっかりと把握することが重要なのだ。以下で、3つの要素について細かく解説していくことにしよう。

1 作戦概要

まず最初に聞かされるのが、ステージ全体の作戦概要である。これは、あくまでも共同政府軍としての作戦内容であり、WAW部隊は、その作戦を成功させるためになんらかの別の作戦行動をとることになる。それは、例えば敵の注意を引きつける陽動作戦のような場合もあるだろう。全体の作戦と、WAWの任務をしっかりと確認したい。



◀"廃プラントを偽装した敵燃料補給基地への奇襲"。これが共同政府軍の全体の、今回の目的である。この作戦を成功させるために、WAW部隊はいったい何をすればいいのか？

2 WAW部隊の任務

ここでいよいよWAW部隊の任務の説明となる。先の作戦全体の概要と、WAW部隊（プレイヤー）の任務は前述のようにことなるものなので、全体の作戦目標を目指しても成功は望めない。共同政府軍の一部隊として、与えられた任務を的確に遂行するためにも、この情報を聞き漏らしてはいけない。なお、作戦によっては時間制限つきのものもあるらしい。時間内に任務を果たせなかった場合は、もちろんミッション失敗である。



◀この場合、敵の補給基地を直接攻撃することがWAW部隊の任務ではない。このように、全体の作戦とWAW部隊の作戦任務は異なることが多い。



▶プレイヤー＝WAW部隊に要求されているのは、支援爆撃機が敵補給基地を爆撃することを成功させることにある。そのための作戦が次に説明される。



◀敵プラントのに配置された3門の対空自走砲の破壊。つまり、爆撃機の援護。これが今回のWAW部隊の任務である。

3 作戦行動の指針

ミッションブリーフィングの最後には、そのステージにおける敵、味方の初期配置、作戦全体のターゲット、WAW部隊のターゲット、予想される戦闘の展開などといった作戦のポイントが説明される。各WAWにどんな兵装をセットアップするか、また、バトルステージに突入した後、WAW部隊の行動にどのような指示を出すかなど、ここでの情報が大いに役立ってくるはずだ。すべてのブリーフィングが終わると、セットアップ画面に移行する。



◀作戦行動のポイントの説明は、セットアップやターゲット指定の際になくてはならない情報だ。ここで、バトルステージの地形や、大まかな敵戦力もわかる。



▶WAW部隊の具体的な行動指針も与えられる。バトルに突入した後は、各小隊は基本的にこの指示どおり行動させればいいが、細かい指示も忘れてはならない。



▶制限時間が設けられているステージもある。ここでは、時間内に対空自走砲を破壊しないと、爆撃機が撃墜されてしまうのだ。

ディレクターズView 敵と味方が入り乱れる戦場

ズームも視点変更もOK これがなければバトルじゃない！

リアルタイムで、しかもノンストップ。刻一刻と状況が変化する『フロントミッションオルタナティヴ』では、その都度的確な指示を各小隊、あるいは個々のWAWに与える必要がある。そこでなくてはならないのが"ディレクターズView"と呼ばれる機能。方向キーを動かすだけで、各小隊にカメラをスキップさせることができ、しかもズームや視点変更も簡単な操作で可能なのだ。全部で3つのWAW小隊に、目的ごとに行動をとらせるのは難しい気もする。しかし、プレイヤーはこの"ディレクターズView"機能によって、なんのストレスも感じずにバトルシーンにのめり込めるに違いない。以前お知らせしたが、クラブシーンで活躍中の気鋭のミュージシャン"リョウ・アライ"氏の軽快なハウステクノのビートに乗り、戦場で華麗に踊るWAWを眺める快感。このゲームの醍醐味ともいえるそうしたWAWのリアルな動きに存分に酔えるのは、"ディレクターズView"あってこそなのである。

小隊の切り替え



▲岩陰から、第2小隊が敵プラントに接近中。別の行動をとらせている第3小隊はどこに？



◀強襲部隊として編成した第3小隊は、すでに補給基地の側まで到達していた。敵と激しく交戦中である。

視点の変更



▲大型WAWの第1小隊が、画面全体を埋め尽くしている。状況が把握しにくい視点だ。



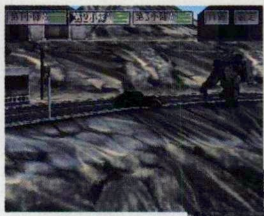
◀視点をやや俯瞰にしてみる。大型WAWがミサイルを発射し、その前方に普通のWAW3機の姿を確認できた。

湾岸戦線

碧い海を望む湾岸地帯 WAWは敵を求めて前進する

アフリカ大陸中部のどこかの海岸線であろうか。WAWが敵味方入り乱れて爆炎を上げる。片側は海、片側は切り立った断崖という地形は、非常に戦いにくそうだ。こうした地形は、WAWの行動に果たしていかなる影響を与えるのか？　狭い1本道にあふれるWAWたちは、もつれ合うように徐々に前進する。曲がりくねったその道の先には倉庫が並ぶ港がある。この作戦のターゲットは、どうやらこの港の何かを破壊することらしい。





◀WAWの前に、1台の民間車両が突っ込む。ちなみに、このシーンからWAWがそれほど巨大なロボットではないことがわかるだろう。体長およそ5メートルといったところか。



▶お互いに回避しきれずに衝突！　この程度の衝撃ではWAWはダメージを受けないようだ。横転した乗用車は、爆発炎上しながら崖を落ちていく。戦争の無情なワンシーンである。



◀狭い道を進むWAW小隊。前方からは、敵の部隊が接近してくる。この狭さをなんとかしなければ戦いにならない。



▶と、いきなり右側の建物が爆発！　画面上のあらゆるものが破壊可能だ。かくして、戦うスペースを得たWAWは激突する。



▶視点を変えて、この戦いを見物する。写真だけではもちろん伝わらないが、こうしたバトルシーンでは、ノリノリのサウンドが流れているのだ。



◀建物は瓦礫と化した。そして敵のWAWもまた、動かぬ鉄の塊になる。プレイヤーのWAW小隊は、作戦の完遂を目指してひたすら前進する。



◀第1小隊が敵と遭遇！　かなりロングのカメラ位置だが味方の姿は確認できない。こんな場合は、すかさず各小隊にカメラをスキップさせて、全体の状況を把握する。

港へ!!



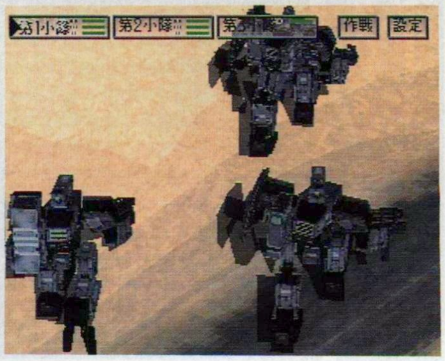
▶港へ到着する。建物の陰に隠れ、敵の攻撃をかわす。この広い港のどこかにターゲットがあるはずだ。そうした敵ターゲットの位置は、作戦画面で確認できる。

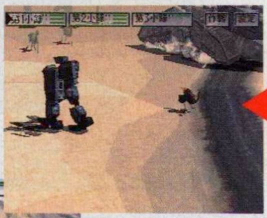
発覚！激戦のバトルステージ4バージョン!!

砂漠地帯

遮蔽物がない、灼熱の戦場 砂塵の向こうには何があるのか

ここ、砂漠の戦場で注意すべきことは、WAWが身を隠す遮蔽物がいっさいないという点であろう。敵とある程度の距離になったら、危険度が増すはず。しかし、状況は敵とて同じこと。いかに先手をとるか。そのカギは、大型WAWにあるらしい。大型WAWを援護しながら、同時にその陰に機体を隠して前進するWAW部隊。1機で1小隊扱いになる大型WAWの賢い使い方かもしれない。死の世界、砂漠の戦闘で生き残る手段は、それほど多くはない。





▶WAWの周囲を、ラクダやダチョウといった生き物が駆けまわっている。戦場には、WAWだけではなく、その土地に生きる生物（人間も含めて）がかなり忠実に再現されている。



◀満々と水を湛えるオアシスを越えて、突き進むミサイル。ミサイルのターゲットが何かはわからないが、こうした支援攻撃はWAW部隊の任務遂行に大きくかかわってくるはずだ。



◀3機のWAWが砂丘を駆け登っている。そのはるか彼方にかすんで見えるのは、砂漠の都市か何かかもしれない。背景がかすむ、というのも『フロントミッションオルタナティヴ』の特徴だ。



◀後方から、大型WAWの発射したミサイルが飛んでいく。こうした後方支援は、作戦画面で細かく指示することもできる。



▲WAWにミサイルが命中!!　バリクロスのフィルターを用いたかのような、被弾の瞬間の発光エフェクトは、見るものにかつてない臨場感と興奮を与える。



▼次の瞬間には、WAWの腕部が吹き飛ぶ。このWAWの運命はどうなるのか？　肩に背負った長距離武器が残っていたとしても、接近戦では無力だ。

大型WAW登場!!



◀4つのキャタピラを自在に動かす大型WAWが登場！　砂漠のような土地では、2足歩行のWAWよりはるかに有利だ。



▶大型WAWをアップにしてよく見ると、2機のWAWがセットアップされているのがわかる。この2機が360度自由に敵を捕捉して攻撃している。

密林地帯

太陽の光も遮られた 鬱蒼たる森林でのサバイバルバトル

鬱蒼と茂った木々が日光を遮断する密林では、気温の高さだけが、今が日中だと認識する唯一の手段だ。そんな中での戦闘。WAWのモノアイがハレーションを起こしているのを見ても、いかに薄暗いかがわかるだろう。しかも、密林用の明細カラーリングなどをほどこしていたら、敵か味方かを視認するのも困難を極めるに違いない。突如木陰から現われる敵WAWに細心の注意を払い、慎重に慎重を重ねる難度の高いバトルステージだといえるだろう。





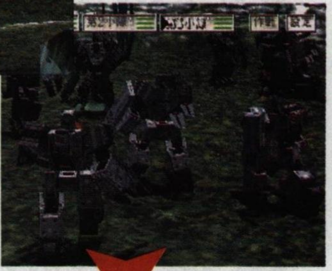
▶大1小隊をアップにして初めて、3機のWAWを確認できる。細心の注意を払ってWAWを前進させる。



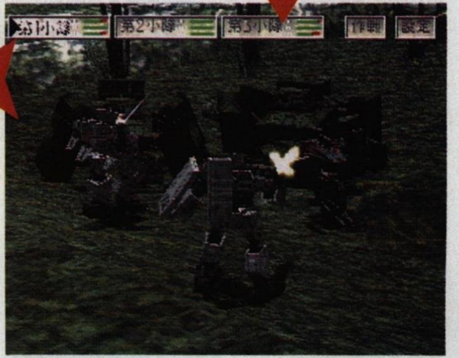
◀薄暗い密林を移動する大1小隊。どこから敵が現われるかわからない緊張感の中、WAWは黙々と前進を続ける。プレイヤーの細かく、的確な指示が必要とされる。



◀第2小隊にカメラを移す。現在のところ、まだ敵と遭遇はしていないようだ。しかし油断は禁物。確認のために、第3小隊にカメラを移してみると……。



▶なんと第3小隊は敵と交戦中／、すかさず指示を与えて最善の行動をとらせる必要がある。敵の数が少なかったら問題はないが、近くにいる別の小隊の状況も確認する。



▲第1小隊にカメラを移すと、ここでも交戦中。しかも敵は戦車を含んだ機甲部隊のようだ。ここは、第1小隊の戦いの様子を見るほうが大事かもしれない。



▶激しく敵と交戦する第1小隊。ちなみに、主人公の隊長アール＝マッコイは第1小隊1番機に搭乗している。彼がやられたらゲームオーバーだ。



撃破!!

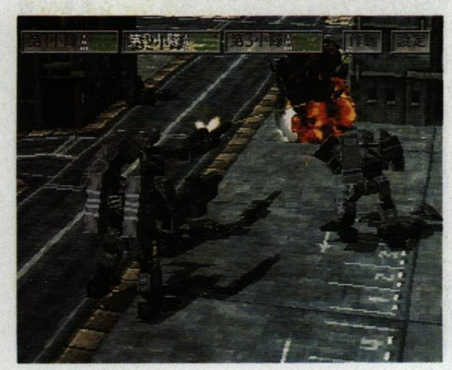
◀なんとか敵1機を倒すことができたが、戦車部隊はまだ健在である。第2、第3小隊を援護に呼ぶことも必要かもしれない。

アフリカ大陸にある、様々な土地でのバトルシーン
その中から、公開された4カ所のバトルを紹介しよう!!

市街地戦

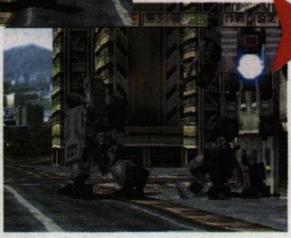
文明の生活が営まれる都市戦では そびえ建つ高層ビルが行く手を阻む

この市街地戦では、なんといっても高層ビル群によって視界が狭められることがいちばんの問題点だ。もちろん遮蔽物が豊富にあり、敵の背後にまわり込むといった高度な戦略も可能だろう。しかし、それでも敵の姿を確実に確認できないというのはかなりの心理的プレッシャーになるはず。ビルの谷間からいきなり敵の部隊が現われたりしたら、パニックに陥ることも少なくないだろう。いかに見晴らしの効くところで戦闘に持ち込むかがポイントである。





◀高くそびえ建つビルの谷間を前進するWAW部隊。前方は見えるが、左右は全く確認できない。どこから敵が飛び出してくるか予想できない、難度の高いバトルステージだ。



▶いきなり敵の攻撃が始まる！　攻撃を回避しながら敵の位置を見定める。ビル群は絶好の遮蔽物になるので利用する。もっとも、すべての建物は破壊可能なので頼り切ることは無理。



◀どうやら、第2小隊が敵部隊を発見したようだ。ここからがバトルステージの本番である。敵にWAWの強力な弾丸をお見舞いしてやる！　ビルをもったいながってはいられないのだ。



▶カメラの視点をロングに引いた俯瞰図にしてみる。十字路で激戦中のWAW小隊に第1小隊が駆けよろうとしている。この広さは、WAWの行動をフォローしてくれるはずだ。

夜間戦

これまで紹介してきたバトルステージの中でも最もやっかいなのが、市街地における夜間戦だろう。前述のように、市街地戦はただでさえ敵の位置をつかみにくい。そのうえ視界が狭い夜間の戦闘である。写真をご覧いただければおわかりだと思うが、視点をロングに引いたりした場合、ほとんどノズルブラストしか確認できない。敵も同様の条件だろうが、夜間戦では、しっかり敵、味方を認識できる接近戦が最上の策といえるかもしれない。



▶そこに登場する第3小隊。各小隊だけではなく、それぞれのWAWに対しても個別に指示を与えることができる。



◀日もとっぷりと暮れた市街地で、WAWが激突する。民間車両もかなり走っている。

セットアップ:ヴァンドルングヴァーゲンの強化

戦況にふさわしい兵装選択が困難な作戦を成功に導く

ここでは、WAWの兵装選択＝セットアップについて解説しよう。前作よりはかなり簡略化されているとはいえ、作戦内容、バトルステージの地形に適したセットアップをしなければ、勝利は見えてこない。今回の簡略化のいちばん大きな特徴は、簡易装備というコマンドだろう。これは、各小隊ごとに"強襲型"、"支援型"、"平均型"の3つからセットアップの仕方を選択するモードで、武器や防具の細かい、マニアックな設定が苦手というプレイヤーにはうってつけのシステムだ。



◀セットアップが簡略化されたとはいっても、WAWの種類はけっこうある。作戦中の各小隊の役割に合ったセットアップをする必要があるのだ。



▶武装の選択だけではなく、ステージに合った迷彩カラーリングの選択も大事だ。敵の攻撃に対する被弾率に影響を与える。

武器装備

セットアップ画面を選択すると、1小隊3機のWAWが一度に表示される。個々の能力値のバランスも同時に表示されるので、能力を比較しながら目的に合った兵装を選択できるというわけだ。WAW部隊には、基本的には強襲部隊、支援部隊、両方のバランスがとれた平均型部隊をつくることができる。ゲームが進むにつれ、おのずとそうした役割分担が決まってくれば、各小隊の兵装の傾向も固まってくるはず。WAWは徐々に自分で判断して行動するようになるので、タイプに合った兵装を心がけたい。



▶装備するのは武器だけではない。敵の攻撃から機体を防護するシールドもしっかりと装備したい。特に強襲部隊には必需品といえるだろう。



◀バックウェポンとは、ミサイルランチャーなどの長距離武器のことである。後方支援部隊には欠かせない装備。

大型WAW

大型WAWは、1機で1小隊扱いになる。2機のWAWが脚部(キャラピラ)の上にセットアップされているのだ。もちろん兵装選択画面でセットアップすることになる。能力についての詳細は不明だが、その形態を見る限りにおいて、移動力と火力はかなり威力がありそうだ。逆に小まわりは効きにくそうなので機動力は低いだろう。どんなバトルステージで威力を発揮するのか楽しみなWAWである。



◀主武器として、砲身の長い戦車砲らしき武器を装備した2機のWAWが、キャタピラの脚部にセットアップされる。



▶機体後部には、ランチャーが装備されている。中距離から長距離にかけてその力を発揮するらしい兵装である。後方からガンガン撃ちまくるのだろうか。

紛争の原点:アフリカ・ザイールからの作戦報告

敵プラント爆破指令



◀大型輸送ヘリによって運ばれたWAW部隊が地上に投下された。史上初のWAW部隊による作戦行動が始まる。プレイヤーは、泥沼の紛争に足を突っ込んでしまったのだ。



▶地上に降り立ったWAW部隊は小隊ごとに素早く散開する。ここはすでに敵のエリアである。敵守備隊との遭遇は時間の問題。カメラを切り替えて状況を把握したい。

共同政府軍を叩き潰す勢いのザイール独立政府軍に対する切り札として、OCU所属のWAW部隊に出撃命令が下った。史上初のWAW部隊の作戦行動である。敵プラントの破壊が今回の作戦の目的だ。WAWの任務は、爆撃機が到着、爆撃を開始する前に対空自走砲を破壊することにある。限られた時間の中で、3小隊、9機のWAWはミッション遂行を目指して前進する。突撃部隊とフォロワー、そして支援部隊の連携が必要とされるミッションである。

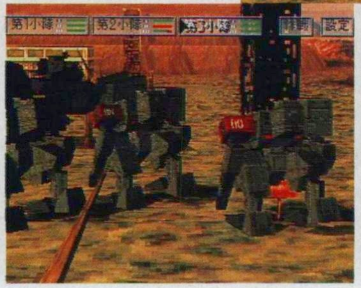
爆撃機到着



◀第3小隊の前に敵守備隊出現!! 機甲部隊の強力な火器も怖いが、歩兵部隊もあなどってはいけない。攻撃の死角にまわり込まれないように視点を変更をしつつ、的確な指示を与える。



▶そのころ、強襲部隊として先頭を切っていた第1小隊は、すでに敵の施設を攻撃していた。爆撃機の到着は迫っている。目標は、対空自走砲ただひとつ。



◀第3小隊も敵施設に到着。これから3門の対空自走砲に総攻撃をかける。敵守備隊の猛反撃は続くが、対空砲破壊はもはや時間の問題である。



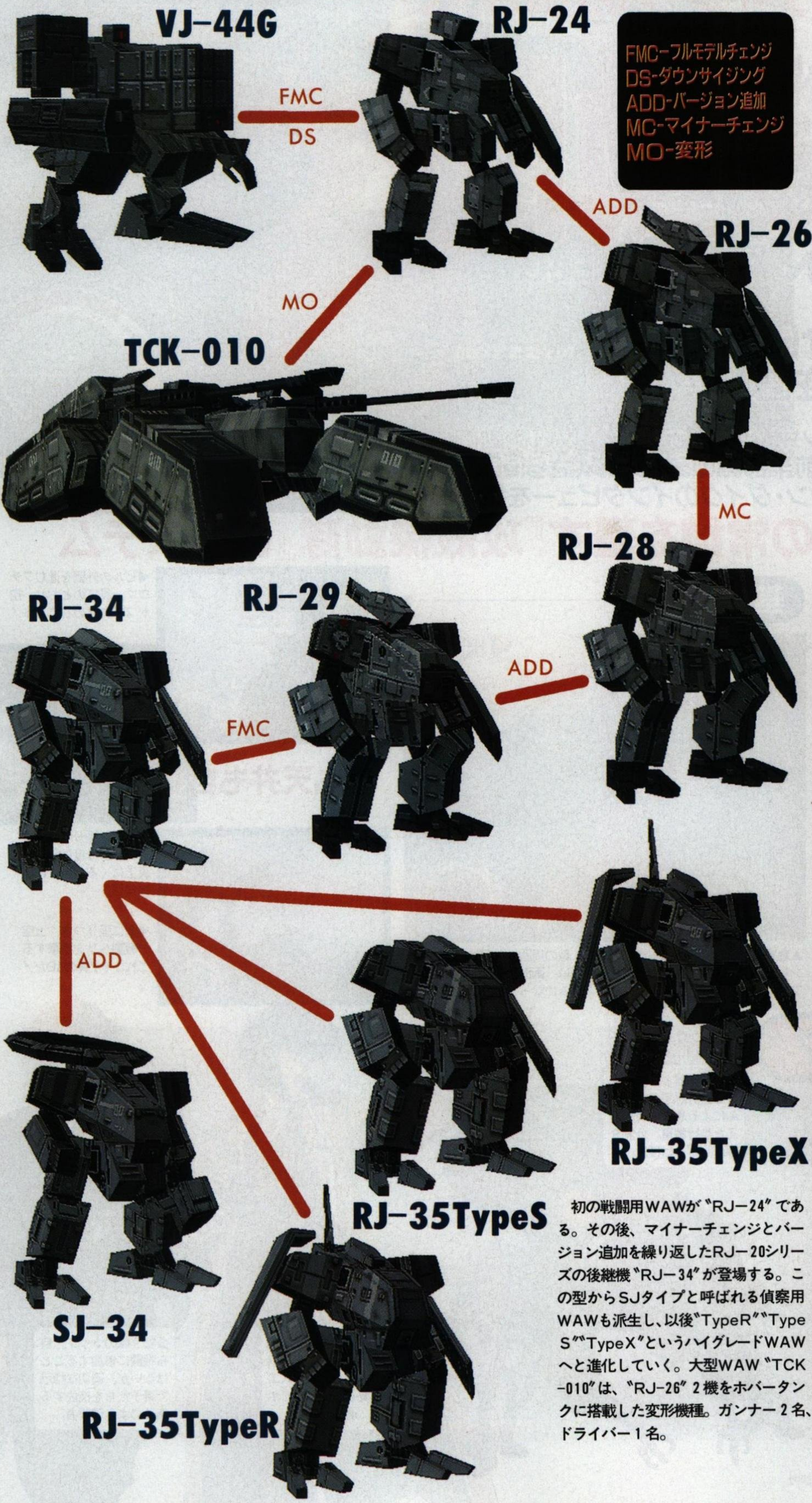
▶WAW部隊がターゲットを破壊した直後、爆撃機の編隊が頭上をかすめる。敵プラントにありったけの爆弾を投下し、あっという間に去っていく。WAW部隊の任務は成功した。



◀爆発炎上する敵プラント。作戦成功の後、WAW部隊は敵に与えた被害や被った被害に応じて、新たなる物資(弾薬、機体など)を支給される。次のミッションに備えて部隊を強化できる。

プラントの周囲を警戒する3門の対空自走砲は、当然のごとく敵守備隊に堅く警護されていた。プラントに直接引導を渡す、爆撃機編隊はすでに基地を飛び立っている。残された時間は短い。敵守備隊を撃破し、対空砲を潰していく。このとき、機甲部隊だけではなく歩兵にも要注意。ロケットランチャーを何発かくらえば、WAWといえどもオシャカである。なんとか敵を殲滅したころ彼方から爆音が響き、爆撃機がプラントに爆弾を投下。ミッション完了。

目で見る"WAW"進化の系譜



初の戦闘用WAWが〝RJ−24〟である。その後、マイナーチェンジとバージョン追加を繰り返したRJ−20シリーズの後継機〝RJ−34〟が登場する。この型からSJタイプと呼ばれる偵察用WAWも派生し、以後〝TypeR〟〝TypeS〟〝TypeX〟というハイグレードWAWへと進化していく。大型WAW〝TCK−010〟は、〝RJ−26〟2機をホバータンクに搭載した変形機種。ガンナー2名、ドライバー1名。

近代兵器の能力を凌駕する人型歩行兵器WAW〈ヴァーゲン〉

前作『フロントミッション』で登場したWAP通称ヴァンツァー。多くの軍事メーカーがこぞってヴァンツァーのパーツを制作していた『フロントミッション』の時代。そこでは、パーツの接続部分にすでに共通規格が設けられていたために、いかなるメーカーのパーツも組み合わせが可能となっていた。しかし、『〜オルタナティヴ』はそれよりおよそ50年前の物語。人型歩行兵器WAWがようやく実戦に投入されたころである。いくつかのメーカーがようやくパーツ制作に乗り出そうとしていたこの時代においては、セットアップの際の選択の幅は非常に狭かった。ここでは、それほど種類が豊富ではなかったと思われる、当時のWAWのいくつかのバージョンを見ながら、その変換の歴史をのぞいて見ることにしよう。左のWAW進化図を見ればわかるとおり、兵器としてのWAWの原点は、人型地雷除去車両"VJ−44G"にある。汎用人型歩行兵器WAWの進化はそこから始まった。

その他の近代兵器

この時代は、戦場にWAWがデビューしたばかりであり、したがってまだまだ近代兵器が多数登場する。徐々にWAWが陸戦のメインとなり、やがてWAPへと進化する、ちょうど過度期といえるだろう。ここで、ゲームに登場するいくつかの近代兵器を紹介しておこう。



ヘリ

▶WAWを戦場に輸送する大型ヘリ。1小隊3機を一度に輸送できる。

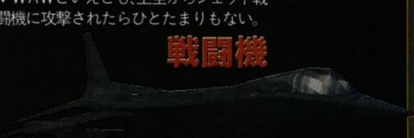


戦車

▲陸戦の華といえば戦車である。機動力はWAWに劣るものの、火力は脅威。

▼WAWといえども、上空からジェット戦闘機に攻撃されたらひとたまりもない。

戦闘機





機動歩兵

◀ランチャーを背負った歩兵は、それ自体立派な兵器である。油断するとWAWでもやられる。



アニメーションの最高峰から アクションシューティングの頂点へ！

攻殻機動隊
GHOST IN THE SHELL

ミッション6までの紹介に加え マイク・ヴァン・ダイクを直撃!!

いよいよ発売が近づいてきたアクションシューティング『攻殻機動隊』。今月はゲームシステムの紹介から前半部分のミッション、さらにBGMクリエイターのひとり、マイク・ヴァン・ダイクのインタビューを掲載。

●3Dアクションシューティング
●SCE　●7月18日発売予定
●予価¥5,800　●メモリーカード容量未定

3Dシューティングの常識を覆す『攻殻機動隊』のシステム

壁に張りつくアクションによる 3Dアクションシューティング

発表当初から話題を呼んだ「壁に張りつく」というフチコマ特有のアクション。その実態を含め、ゲームシステムの詳細がいよいよ明らかになってきた。細かな解説は次のページにゆずるとして、ここではまず、縦横無尽にフィールドを闊歩する歩行戦車、フチコマの画面写真を見ていただこう。

このように、フチコマは壁や天井に自在に張りつき、画面は常にフチコマの上部を上として描かれる。写真を見ただけでは実感は湧かないかも知れないが、これが実にすごい！　実際にプレイしてみれば、自分がどこにいるのか、どちらが重力方向なのか、だれもが初めは混乱すると共に一種の感動を覚える。これこそが3Dであることを最もいかした、真の3Dアクションシューティングではないだろうか。

基本画面



▲倉庫の屋根から敵をねらうフチコマ。敵の周囲の丸印は、ロックオンしていることを示す。右下のレーダーは、画面外の敵の方向と共にフチコマの"傾き"も把握できるシステムになっている。

壁も天井も自在！



◀ビルの外壁を進むフチコマ。見てのとおり、空がフチコマの右にある！



▲天井に張りついたフチコマ。今度は地面が真上にくる。まさに縦横無尽。



◀壁に張りつき、上空の戦闘ヘリを攻撃する。これこそが真の3Dだ！

公安9課とフチコマ

ここではPS版『攻殻機動隊』のバックグラウンドと、主人公メカとなるフチコマについて、少々説明しておこう。舞台は〝企業のネットが星を被い、電子や光が駆け巡っても、国家や民族が消えてなくなるほどには情報化されていない〟近未来。高度なネットワーク、サイボーグ化、そして〝電脳化〟により、犯罪も複雑化する一方だ。

公安９課はそうした犯罪の芽を発見し、除去するための〝攻性〟の組織である。その９課が好んで使用する兵器が、AIにより自らが思考する能力を持つ歩行戦車、フチコマである。大ヒットとなった劇場版には登場しなかったものの、原作ファンに人気のこのメカの独創的な設計思想こそが、PS版『攻殻機動隊』の斬新なゲーム性を実現したと言える。

９課の主要人物である荒巻と、原作及び劇場版の主人公、素子についても右を見ていただきたい。



フチコマ
従来の兵器とは全く異なる設計思想による、AIによる思考能力を備えた歩行戦車。公安９課がしばしば使用。

素子
公安９課の実戦指揮官と呼ぶべき人物。脳以外のほぼすべてを人工物に置き換えたサイボーグ。通称、少佐。

荒巻
公安９課のトップ。自ら戦闘に参加することはないが、適切な指示で素子たちを補佐する。素子のよき理解者。

©士郎正宗 ©Sony Computer Entertainment Inc.／講談社

ACTION

独自の設計思想でつくられた『攻殻機動隊』の主人公メカ"フチコマ"。ここではその基本的なアクションを少し細かく見ていこう。

張りつき

前ページでも解説した、PS版『攻殻機動隊』の最大の特徴とも言えるアクション。「張りつき」というと、一時的に壁などにボディを固定するだけのようにも聞こえるが、張りつきながらの前進、後退はもちろん、敵への攻撃や方向転換から後述のスライドまで、通常と全く変わることのない操作が可能だ。このシステムによりPS版『攻殻機動隊』は敵を撃つだけの単なる3Dシューティングではない、斬新なアクションシューティングとなっている。

なお、ジャンプにより張りつきを解除し、重力方向に落下することも可能だ。



◀壁の移動も自由自在。重力方向を見失わないよう、注意が必要だ。



▶右下のレーダーでフチコマの"傾き"も把握できる仕組みになっている。

スライド

いわゆる「平行移動」と呼ばれるタイプのアクション。同じ方向を向いたまま、滑るように左右に移動する。スライドの前後の進行方向は平行になる。

フチコマの場合、通常の前進速度よりスライドのスピードのほうが速い。敵の攻撃をかわすには不可欠のアクションだ。また、スライドにより壁や天井を移動することも可能になっている。

操作としては、方向キーの左右はターンに当てられているため、デフォルトではLRボタンに対応している。



▶スライドで壁に接近し、そのまま壁をのぼるフチコマの連続写真。



◀ジャンプにより張りつきを解除し、落下するフチコマの連続写真。

ジャンプ

3Dシューティングには飛行型と地上行動型がある。3D"アクション"シューティングの場合、後者がほとんどの割合を占めるが、この『攻殻機動隊』もその例に漏れるものではない。そしてそうした作品のほとんどがそうであるように、ジャンプは重要なアクションとなっている。『ジャンピングフラッシュ!』のような多段ジャンプはないが、『攻殻機動隊』の場合、ジャンプで壁に飛びつく、あるいはジャンプにより張りつきを解除する、といったアクションも大切だ。

SPECIAL TECHNIQUE

アクシス・ターン

ここで実戦的なテクニックをひとつ紹介しておこう。スライドとターンを組み合わせることにより、一点を向いたまま、弧を描くように移動し、敵の攻撃をかわしつつまわり込んで攻撃するテクニック。

これが「アクシス・ターン」だ。慣れるには少々時間が必要だが、マスターすれば非常に便利。こうしたテクニックの存在も、『攻殻機動隊』の完成度の高さを裏づけるものである。



▶アクシス・ターンの連続写真。敵のミサイルを避け、側面にまわり込む。

WEAPON

フチコマの武器は、種類が豊富なわけではない。しかし、3種類のいずれも用途のはっきりした、使いやすいものばかりだ。

ロックオン・ミサイル

フチコマには3種類の武器が装備されている。そのうち、最も使用頻度が高いと思われるものがこのロックオン・ミサイルだ。後述のバルカンと共通のボタンを使用し、ボタンを押し続けることにより射程内の敵を次々とロックオンし、ボタンを離すことでミサイルを発射する。最大の合計ロックオン数は6発で、1体の敵に対して複数のロックオンをかけることも可能。なお、ロックオン中に攻撃を受けると、6発のミサイルをロックオンしていなくても、それ以上のロックオンは不可能になる。一度ミサイルを発射してからロックオンしなおそう。また、ボタンを押し始めてから一定時間でロックオンは切れる。



◀戦闘ヘリに向かい、ロックオンミサイルを発射するフチコマ。画面外まで敵を追尾する。

▶2体の敵に同時にロックオンをかけている。画面下部のゲージで、6発ロックしているとわかる。

バルカン

攻撃力は最も低いが、速射性に優れる武器。ボタンがロックオン・ミサイルのそれと共通であるため、ボタンを押し続けると自動的にロックオンを始めてしまう。バルカンを連射したいときは、ボタンを連打する必要があるようだ。

なお、目標は縦軸がフチコマと同一線上にあれば、横軸について気にする必要はない。フチコマのAIが自動的に敵に照準を合わせてくれる。

使用頻度はロックオン・ミサイルほどではないが、こちらを使ったほうが有利になる場合もあるので、ボタン連打と押しっぱなしの使い分けに注意したい。



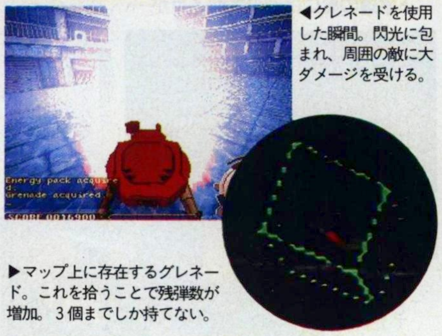
◀バルカンを連射するフチコマ。敵が人間の場合、ミサイルよりも有効かもしれない。

▶バルカンのボタンを押し続けると、自動的にロックオン・ミサイルに切り替わる。

グレネード

最も高い攻撃力を持つが、使用回数に制限がある。それがPS版『攻殻機動隊』のグレネードだ。2Dシューティングで言うところの"ボム"のようなものと考えてよいだろう。このことからも、『攻殻機動隊』が複雑化する一方の3Dシューティングに一石を投じる、画期的な3D"アクション"シューティングであることがよくうかがえる。

グレネードはマップの特定位置で残弾数を増加させることができる。ただし、1機のフチコマには3個までしか搭載することができないようだ。使いどころを考えることが重要だろう。



◀グレネードを使用した瞬間。閃光に包まれ、周囲の敵に大ダメージを受ける。

▶マップ上に存在するグレネード。これを拾うことで残弾数が増加。3個までしか持てない。

NEXT:ゲーム前半 ミッション1～6の見どころを紹介!

変化に富んだ『攻殻機動隊』のミッションの数々

ミッションごとに独自のフィーチャーを用意し、プレイヤーを飽きさせない『攻殻機動隊』。ここではそれらのうち、ゲームの前半部にあたるミッション1～6を紹介していこう。

MISSION1

爆破テロの発生、ベイエリアの制圧へ向かう9課

「人工知能域での感覚拡大に対する適応能力」を買われ、新開発の「フチコマとの感覚適合デバイス」の実地試験用に9課に引き抜かれた主人公。引き抜きから3カ月目にして、ようやく彼が力を試す機会が訪れた。とはいえ、喜ばしいこととは言えない。何しろ、大規模な爆破テロでサイボーグボディ開発メーカー「メガテクボディ社」が襲撃されたのだ。

大胆にもその犯人は、「人類解放戦線」を名のり、犯行声明を送りつけてきた。もちろん、それをみすみす見逃す9課ではない。声明から相手の所在をベイエリアと判定、フチコマを出撃させる。このベイエリアの制圧がミッション1の目的となる。

倉庫やコンテナが点在し、歩兵、歩行戦車、戦闘ヘリなどが攻撃をしかけてくる。敵の拠点となる倉庫に侵入するには、4体の歩行戦車が持つキーコードを入手しなければならない。もっとも、最初のミッションだけあって難易度は低い。倉庫の中には「光学迷彩」を装備した巨大な戦車が待ち受ける……。


◀作戦について話す荒巻に注目する9課のメンバーたち。荒巻の信頼は厚い。



▶ミッション説明で、キーコード入手の必要性と方法について解説される。

▼画面右上に残りキーコード数が表示されている。そのすぐ下に見えるものが、キーコードを持っているタイプの歩行戦車だ。





光学迷彩

▲原作、劇場版でおなじみの光学迷彩。光の屈折を利用して姿をくらます防御システムらしい。ここではこのミッションのボスとなる巨大戦車が、光学迷彩を利用して姿を消す様子を連続写真でお見せしよう。これだけの大きな敵だと、消えたところで位置は十分把握できるが、ロックオンは不可能になってしまう。再び姿を現わすまでの間は、グレネードとバルカンで攻撃するしかないだろう。

MISSION2

逃走した敵幹部を追い迷路のような下水道へ

開放的なベイエリアから一転、狭い迷路のような下水道が、ミッション2の舞台となる。目的は逃走した敵幹部の追跡。しかし、下水道内には敵の兵士や地雷が待ち構え、半ば要塞化されているようだ。光の届かない暗闇では、フチコマの視界は「暗視モード」に切り替わる。非常に『攻殻機動隊』的な洒落た演出……というだけではなく、敵を見つけることが困難になる部分でもある。

下水道の奥には敵の大型メカが……。



◀これが「暗視モード」の様子。何も見えないよりはマシだが、敵が見えにくくなることは一目瞭然だろう。

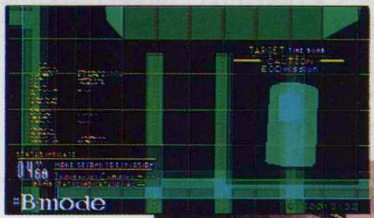

▶下水道の最奥部に待ち受ける敵。レーザーでの攻撃が強力だ。スライドをマスターしていないと……。

MISSION3

時間制限ミッション！ 爆弾を除去できるか？

テロリストはコンビナートに時限爆弾を仕掛けて逃走した。起爆前にすべての爆発物を除去しない限り、連鎖爆発によって10km四方が荒野となるだろう。もはや撤退は間に合わない。心を決めて爆発物の除去にかかるしかない。

爆発物に気をとられていると、敵の攻撃を受けやすい。慌てず慎重な対応が望まれるところだ。



◀ドラム罐型の爆発物が多数設置されている。攻撃して破壊しよう。



▶こんなところにも爆発物が！ ひとつでも見落とすと即刻ゲームオーバーだ。

MISSION4

敵の首謀者の判明 海上でのデッドヒート

主人公や素子たちが下水道やコンビナートで奔走している間、荒巻たちはテロリストの首謀者を割り出していた。その正体はコードネーム・ゼブラ27、裏の世界では名の知れた傭兵である。しかし、最近になってエネルギー省が彼について調査した形跡があり、事件には何か裏があるようだ。

一方、主人公たちは、海上を逃走する敵を追う。フチコマはボートに乗って移動することになるため、常に高速で移動している状態になる。ミッション3までとは全く違ったタイプのミッションだ。


▶ネットワークを通して、荒巻と素子は交信し、お互いの情報を交換する。



◀海上の戦いは陸とは勝手が違う。ミッションの多彩さも『攻殻機動隊』の魅力。


▶上空からは人型の飛行メカも激しい攻撃をしかけてくる。

MISSION5

旧市街での決戦！ 光学迷彩の恐怖！

敵の一味は、今度は旧市街へ逃げ込んだ。このミッションでのメインの敵は、大型のサイボーグだ。いや、サイボーグというより人型兵器と呼ぶべきだろうか。その耐久力と攻撃力は常軌を逸している。

この敵はミッション開始後すぐに出現し、しばらくフチコマと交戦したあと、光学迷彩を使用して逃げ出す。ミッション1の巨大戦車に比べると小さく、また移動速度も速いため、光学迷彩を使われてしまうと手の打ちようがない。足もとの水しぶきを頼りに追撃しても、周囲からの攻撃が激しく、すぐに見失ってしまう。しかし、しばらく経つと光学迷彩は解除されるので、そこを再び攻撃。何度もこれを繰り返すというのがこのミッション5だ。





▲画面の右に映し出された敵。その姿はサイボーグというより人型兵器と呼ぶにふさわしいだろう。



▲ミッション開始直後に一度は交戦することになるのだが……。

◀光学迷彩を利用して逃走を繰り返す敵。周囲からの攻撃が危険だ。



◀上空からは爆撃機で攻撃される。攻撃を避けること自体は難しくないが、こちらから攻撃するのも困難。



▶ヤツが再び姿を現わした！素早い動きで接近戦を挑んでくることもある強敵だ。

MISSION6

高速道路での追撃 分岐するルートが存在！

旧市街の敵を駆逐すると、次は高速道路での追撃戦となる。ここではミッション4同様、フチコマは自動的に前方に進み続ける。基本的にはミッション4とほぼ同じ戦い方ができるが、道幅の都合上、敵の攻撃をかわすことはさらに困難になっている。腕に覚えのある方は期待してほしい。

また、このミッションの特徴としては、進行ルートが分岐することがあげられる。自動で前進を続けているため、選択のやり直しはできない。

さらに特筆すべきことは、敵のボスが3段階に変形することだろう。詳細については右の写真を見ていただきたいが、とにかくすごい迫力だ。ぜひとも実際のプレイで見てほしい。



▲ミッション開始後すぐに、前方から戦闘ヘリが攻撃をしかけてくる。前半最難関とも言えるミッション6にふさわしい幕開けだ。さらに、戦車やバイクなど、前方、後方問わず様々な敵が息をつく間もなく攻撃してくる。アイテムをとり逃がさないことも重要だ。



◀これが分岐ポイント。なお、この位置から左のルートへは間に合わない。



▲右のルートはどうやら工事中らしい。ジャンプで進む必要がある。



◀左のルートはトンネル内部を進んでいくことになる。右には戦車が！

ボスが3段階に変形する!!



◀テロリストの一味は高速道路を逃走している。「都市に入るまでに捕らえろ」というのが荒巻からの指令である。

▶荒巻の指令を受け、「新人は前衛、トグサとバトーは援護」と、素子は指示を出す。バトーは反対するが……。



◀第1形態は工事用機械（?）で、路面を破壊するような激しい攻撃をしかけてくる。

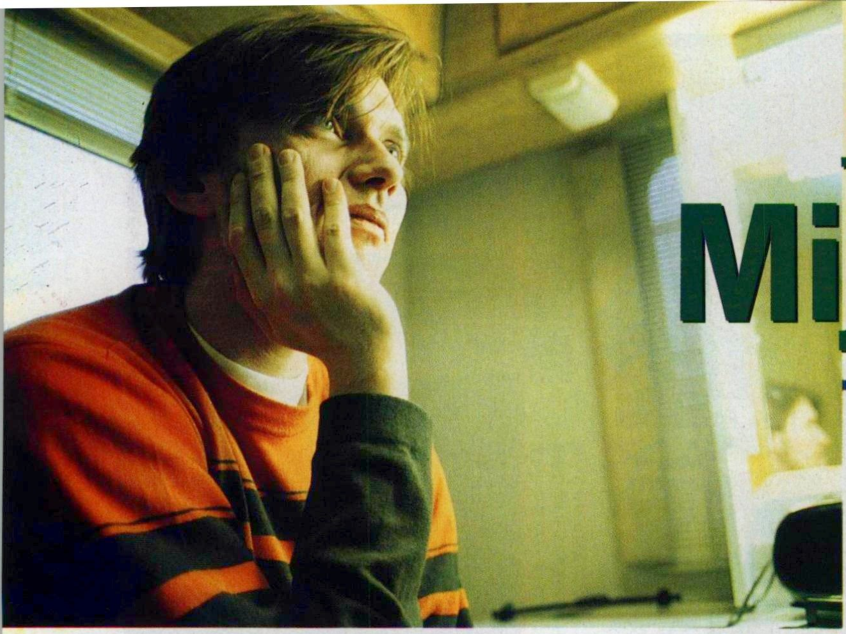


▶工事用機械（?）を破壊すると、トラックの後部に設置された砲台から、レーザーとバルカンで攻撃してくる。



▲砲台を破壊すると次はミサイルでの攻撃がフチコマを襲う。さらにトラックはフチコマの後方にまわり込み、バルカンで攻撃を加えてくる。

NEXT:BGMクリエイターのひとり、マイク・ヴァン・ダイク インタビュー





●『攻殻機動隊』interview

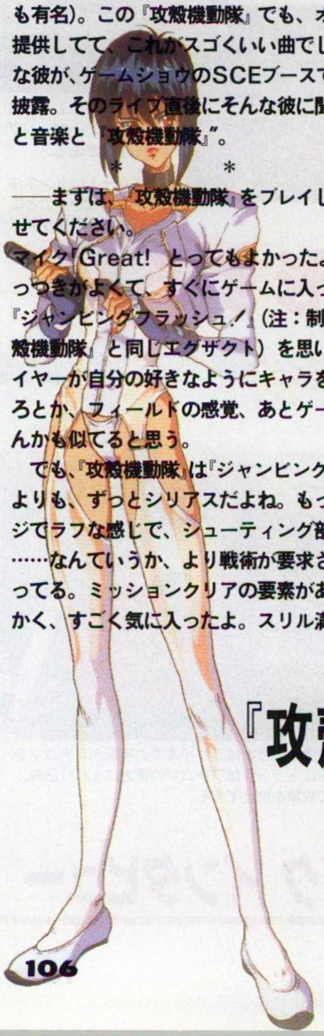
Mijk Van Dijk

マイク・ヴァン・ダイク インタビュー

『攻殻機動隊』のBGMに参加した、気鋭のテクノアーティスト、マイク・ヴァン・ダイク。その世界観の魅力について語ってもらった。

『攻殻機動隊』に描かれている深い哲学的なものとは?

マイク・ヴァン・ダイクが東京ゲームショウにやってきた!! といっても、テクノ好きな人じゃなかったら、この名前は知らないかもね。彼は、ドイツ生まれのテクノ・クリエイター。「ショネンバーグ」をはじめとする数多くのヒットシングルをリリース。もう、メチャメチャ(その筋では)有名な人なのだ(ちょっと話はそれてしまうが、ゲームマニアとしても有名)。この『攻殻機動隊』でも、オリジナル曲を提供してて、これがスゴくいい曲でした。で、そんな彼が、ゲームショウのSCEブースでライブPAを披露。そのライブ直後にそんな彼に聞いた“マイクと音楽と『攻殻機動隊』”。



*　　*　　*

――まずは、『攻殻機動隊』をプレイした感想を聞かせてください。

マイク「Great! とってもよかったよ。とにかくとっつきがよくて、すぐにゲームに入っていけたし、『ジャンピングフラッシュ!』(注:制作したのは『攻殻機動隊』と同じエグザクト)を思い出した。プレイヤーが自分の好きなようにキャラを動かせるところとか、フィールドの感覚、あとゲームスタイルなんかも似てると思う。

でも、『攻殻機動隊』は『ジャンピングフラッシュ!』よりも、ずっとシリアスだよね。もっと暗いイメージでラフな感じで、シューティング部分も過激だし……なんていうか、より戦術が要求されるようになってる。ミッションクリアの要素があったり。とにかく、すごく気に入ったよ。スリル満点」

――ゲーム『攻殻機動隊』のための音楽をつくったときのコンセプト聞かせてください。

「まず、僕は『攻殻機動隊』の原作も読んでたし、映画も観てた。ほかにも、開発途中段階でのゲームやオープニングのCGアニメも見せてもらっていたから、最初からなんとなくゲームのイメージがつかめてたんだ。だから、それにフィットする音楽は、もっとテクノロジカルで、シリアスで、ラフで、ドライビングで、ミニマルなものにしようと思ったんだ。つまり、プレイヤーをゲームに没頭させて、先へ先へとけしかけるような音楽だね」

――今回の『攻殻機動隊』に参加しているミュージシャン(デリック・メイやC.J.ボーランドら)は、みな世界中で有名なアーティストですが、怖くなったりはしませんでしたか?

「いや、全然。この企画に参加できたことが光栄だったし、全体のアイデアも気に入ってたから。何よりも自分が大好きなマンガの音楽にたずさわれたわけだしね」

――マンガ、映画、今回のゲームも含めた『攻殻機動隊』の世界とはどんなものなんでしょう?

「まず第一に、ひとつの壮大な芸術作品だ――個人的にいちばん重要なのは原作のマンガだけど。なぜ重要なのかというと、原作には僕にとっての『攻殻機動隊』のいちばんのポイント――深い哲学的なものが描かれているからなんだ。まず、肉体と精神のつながりについて。それから“システムが自分自身の存在に目覚めていく”っていう士郎氏の発想。

マンガや映画では、ハッカープログラムがテーマになっていたけど、それは、プログラム自身が、自分を存在として認識していくってことだった。僕はよく、“人やモノはどの瞬間から自分というものの存在を認識し始めるんだろう?”って考えるんだ。それから“人が死ぬと魂はどこへ行くんだろう?”とか。例えば、キリスト教だと魂は天国に行くとか、ほかの宗教だと復活や輪廻転生したりといった考え方がある。あと、アインシュタインが“エネルギーは失われない(熱量保存?)”って言ってたり。

でも、僕が思うに、人の魂(ゴースト)はなくならないと思うんだ。ただ、どこかほかの次元へ行ってしまうのは確かなんだ。『攻殻機動隊』では、魂がサイボーグの体に宿って生きることが描かれてる。まあ、現実的には絵空事のように聞こえるんだけど、もしかしたら遠い未来に可能になるかもしれない。とにかくよく考えるんだ。死後の魂はどうなるかとか、何をもって人は人になるのかとか……。

人間は単なる肉体なのか、肉体と精神なのか。もしそうならそのふたつがどう影響し合うのか? その問題は、僕の最新アルバムの『GLOW』のテーマでもあるんだ。タイトルの『GLOW(光)』にこめた僕のイメージっていうのは、士郎正宗氏が“ゴースト”と呼んだり、一般的に“スピリット(=精神)”といわれているものと同じなんだ。なぜ僕があえてGLOWと呼ぶかというと、精神というのは心の“輝き”を指すと思うから。それが、人間を人間たらしめてるものなんじゃないか。外面、つまりシェル(=体)じゃなくて、内面、すなわちゴースト(=心)がひとりの人間性を決定してると思う」

――それじゃ『GLOW』は、『攻殻機動隊』にインスパイアされてつくったアルバム?

「部分的にはね。アイディアや歌詞のいくつかは確実に『攻殻機動隊』の影響を受けてると思うよ」

『攻殻は』には、シリアスで、ラフで、ミニマルな音楽がフィットする



ツルツルした音の感触が気持ちいい、マイクの最新アルバム。「Suck my soul」「Shelter」も収録されている。ホームリスニングにもいい全11曲。シングル盤「shelter」には、石野卓球との共同リミックスバージョンも収録。

『Glow』(superstition2074)


PlayStation
TM
キレイで遊べ！
3D-Kaleidoscope
BABY UNIVERSE
TM
プレイステーションで遊ぶ"3次元万華鏡"の登場！
音楽CDで遊べる3次元万華鏡ワールド、「BABY UNIVERSE」。プレイ中いつでも音楽CDにチェンジできるから、
好きな曲にあわせて画面のなかの不思議なビジュアルを自由自在にコントロール！
あなたの好きな音楽CD
音楽CDへの掛け変えが可能！
Change!!
BABY UNIVERSE
音楽CDからひろがる不思議ワールド。
6.20 ON SALE
PRODUCED BY FUMIYA FUJII
ART DIRECTION: SEE GEE GEN , GAME DESIGN: TAKUMI FUNADA
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
SCPS 18006 標準価格￥4,800(税抜)
©1997 Sony Computer Entertainment Inc. ©1997 Fumiya Fujii
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

変わりゆく雛代の街に混乱が訪れる……!!

ムーンライトシンドローム

東京ゲームショウで発表されたオープニングムービーは様々なシーンがカットアップされた、強い印象を残す映像だったが、ゲーム内容に関しては断片的に散りばめられた情報をもとに、推測するしかなかった。今回は新たに公開された資料をもとに、パズルを組み立てていくように『ムーンライトシンドローム』の謎に迫ろう。

●サイコホラーアドベンチャー
●ヒューマン　●今夏発売予定
●価格未定　●メモリーカード容量未定



「昭和」から「平成」へ作品世界の記号を一新

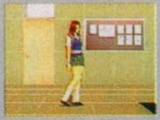
例えば「トイレの花子さん」や「心霊写真」といったような題材が扱われたのが、前作『トワイライトシンドローム』だった。雛代高校の木造の旧校舎が象徴するように、その風景は「昭和」的な、たそがれゆく風景だった。一方、今作を時代に例えるのならば「平成」である。幽霊による恐怖は影を潜め、もっとわれわれに身近な、生きた人間のもつ心理的な恐怖が描かれることになる。主役は長谷川ユカリから、岸井ミカにバトンタッチされる。これは、現在、時代の象徴的に語られる女子高生のイメージにミカの姿が最も重なりやすいからだろう。また、雛代の街も古い建造物は次々と取り壊され、膨大な情報が行き交う都市へと変貌している。旧校舎の跡地に建てられた雛代高校の新新校舎もそんな時代の象徴なのかもしれない。

このような作品のテーマに合わせてビジュアル的にも大幅な進化が見られる。前作では、はっきりと描かれなかったキャラクターの表情だが、今作では個性がはっきりと出るように、完全にデザインされている。また、ほとんどのビジュアルがCGで描かれており、フィールド画面での人物の動きは、モーションキャプチャーによるもので、フィジカルな動きが再現されている。このように、人物の動きや心理描写をビジュアル的に表現することで、はっきりと、ひとつの方向性を持ったストーリーを伝えようとする意志が感じられる点が『ムーンライトシンドローム』の特徴と言えるだろう。


◀ユカリから主役の座を譲り受けるミカ。今作ではどのような、恐怖体験が待ち受けるのだろうか？

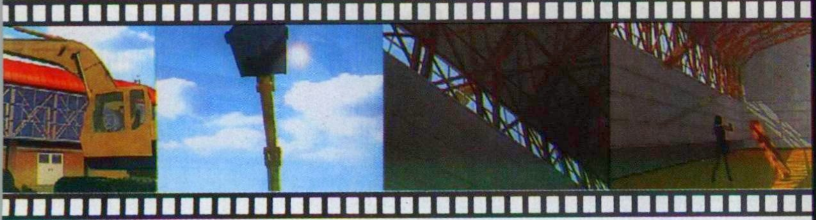
システムケース

フィールド視点
↕
ポイントに接触
↕
ビジュアルカット
ムービー


ゲームは、基本的に3D空間をサイドから切り取ったフィールド視点で進行していく。

ゲームの進行

プレイヤーが操作を行ない、フィールド上の特定箇所に接触するとイベントが発生。重要な場面ではビジュアルカットやムービーが挿入され、ひとつの結末に向けて進行していく。理不尽なゲームオーバーは存在しないのだ。





©HUMAN 1997

物語の舞台

今作でも物語の舞台は都市近郊の雛代。だが、たった1年の間にも街は大きく変化している。実際にキャラクターを操作して歩きまわれるところまで完成した、フィールド視点の画面を紹介していこう。

雛代高校







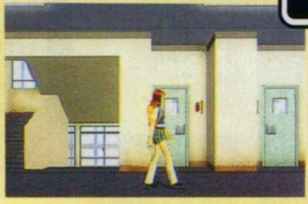
ロビー



▶新新校舎のロビー。公衆電話や受け付けなどが見える。ガラス張りの立派なつくりだ。

『トワイライトシンドローム』と同様に主人公・岸井ミカが通うのは、雛代高校。今作でも物語の主な舞台になるのはここ。『トワイライトシンドローム』の第1節でミカたちが探検した旧校舎はすでに取り壊されており、新新校舎が建てられている。新新校舎は、人工的で清潔な雰囲気だが、そこがかえって、旧校舎とはまた違った怖さを漂わせている。この辺が、今作の物語のテーマともかかわってきそう。前作では、ポリゴンで描かれていたものの、平面的な感が否めなかったフィールド視点も、今作では、奥行き感が巧みに表現されている。校舎内を、頭の中で立体的に把握して歩く必要がありそうだ。

廊下



▲新新校舎の廊下。床がキレイ。新校舎とは渡り廊下でつながっている。◀前作でも舞台となった新校舎。今回は、トイレに花子さんはいないのかな……。

教室



◀ふだんと変わることのない教室。今日もいつもどおり……？
▲新新校舎には生物室や化学室といった特別教室がいくつかあるようだ。

屋上



▲新校舎の屋上。いい天気だな〜。吸い込まれそうな青空だね。向こうに見えるのは新新校舎。敷地内の建物の位置関係がよくわかる場所。

昇降口



▲下駄箱が並ぶ新校舎の昇降口。ここから手前にキャラを操作してくると屋外に出ることができる。敷地内には段差があって、階段があり、グラウンドまで降りることもできる。また、新新校舎は新校舎より高い位置に建てられていることもわかる（そのため、新新校舎内の上のほうの階は日差しが明るい）。ここで感覚的に建物の位置関係をつかんでおけば校舎内で迷わないかも。

校庭



雛代団地



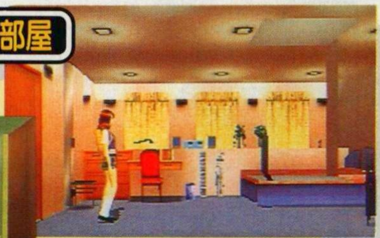
ミカが両親と暮らすのは雛代団地に隣接した高級マンション。通称「雛代御殿」と呼ばれる。多くの団地や新興住宅地がそうであるように、ここも特有の世代感のある地域となっているようだ。俯瞰で見た写真でわかるとおり、斜面に建てられており、マンション全体がひとつの神殿のようにも見える。この特殊な構造が数々の事件を巻き起こす遠因……？

岸井家



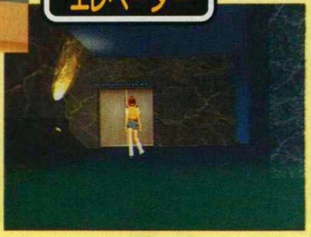
▲玄関。奥にはリビングやダイニングが。食事シーンなどもあり幸福な家族像が描かれるが……。

ミカの部屋



▲2階に上がると、ミカの部屋がある。女子高生（ってゆーかコギャル？）の部屋って、こんななのか！　なんて、喜んだりしないように。いいなあ、広くて。

エレベーター

▲▶このロビーがまた、高級そうなんだ。エレベーターのつくりも、特殊な感じ。

歩道




▶よく整備された歩道だけど、夜道は寂しい。思わず早足になってしまいそう。だれかに呼び止められたりして！

街

CLUB LOST HIGHWAY



▶クラブといっても、ホステスがお酒の相手をしてくれるお店ではない(当たり前)。DJがレコードまわしてて、踊る所です。



今作でもミカは、学校や団地以外の野外へ繰り出す。無表情な人々がたたずむ地下鉄、下町のショッピング街など……。前作同様、雛代の街が舞台となるが、「昭和」的な懐かしさを残す古い町並みは次々に取り壊され、現代的な町並みに変化していっている。「LOST HIGHWAY」は『ムーンライトシンドローム』の、もうひとりの主人公、華山リョウが好んで通うクラブ。テクノ系の選曲が中心。客の中には、かなりヤバめな人も集まっているようだ。

月光症候群

交錯する

10篇のシナリオ

「夢題」「プロローグ」「泰遇」「変嫉」「片倫」「浮誘」「伝波」「開扉」「慟悪」「エピローグ」……本作は全10篇からなる物語だ……

episode. 1

夢題

もうひとりの主役・リョウのエピソードを語るシナリオ

『ムーンライトシンドローム』の最初のシナリオは、「夢題」。“non-title”という意味にもとれる、このシナリオでプレイヤーが操るキャラクターは岸井ミカではなく、華山リョウ。リョウを中心として、姉・キョウコ、その恋人冬葉スミオとの関係が描かれる。

華山リョウは、バイクの修理工場で働く19歳。徒党を組み、群れることを好む世代の中で、彼はアウトサイダー的な存在で、高校を中退している。だが、彼も多くの若者と同じように、目的を持つことのできない生活を続けている。「麗月峠の悲劇」で失った姉・キョウコの存在に執着するリョウは、キョウコの幻影と対話し、現実でもスミオと対立する。逃れるようにしてやってきたクラブでリョウはヤヨイという女に誘惑されるが……。



華山リョウ



◀自室にたたずむリョウ。姉・キョウコ、その恋人・スミオといった存在が彼を苦しめる。









◀反復するテクノのリズムが引き起こしたのか、あるいは何かの物質の作用か？リョウは、空と大地しか見えない、この世の果てのような風景を見る。ほんの少し前まで、キョウコがいて、スミオもいた場所だと、彼は感じる。この後、キョウコはリョウに自らの死を告げる。



逸島ヤヨイ



▶チサトの妹らしいが、チサトはそのことを否定しているため、本当のことはだれも知らない。白髪の少年と並んで、謎の多いキャラクター。



冬葉ルミ

◀ミカのクラスメートで、スミオの妹。彼女にとって、リョウは死んだ兄の代役のような存在。リョウがミカに惹かれていくことに嫉妬を感じるが、本心を出すようなことはない。



高橋キミカ

▶スミオと関係のある多くの女性の中のひとり。クラブ「ロストハイウェイ」で、スミオと共に炎に包まれ、死亡する。



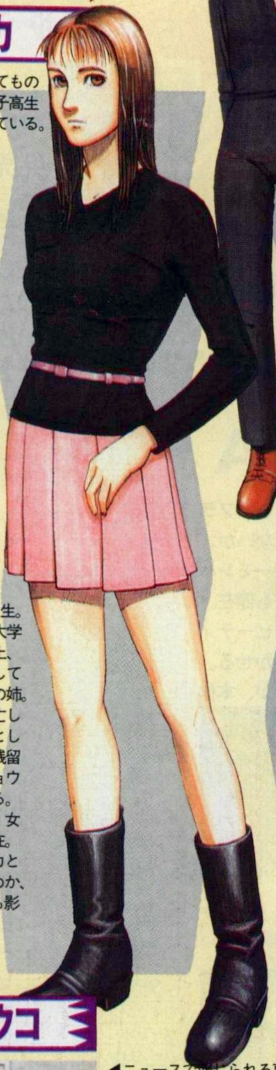


冬葉スミオ

▶20歳、大学生。華山キョウコの恋人だが、多くの女性とも関係をもつ。彼の衝動的な行動は周囲の理解を超えている。高橋キミカの復讐を受け入れるようにして死んでいく。リョウにとっては、死んでもなお、大きく立ち塞がる壁のような存在。

episode.2

プロローグ



岸井ミカ

▶雛代高校に通う高校２年生。明るくてものわかりのいい、時代の象徴としての女子高生を演じているが、居心地の悪さも感じている。



◀尾行されているような、だれかに見られているような……。



◀リョウとすれちがうミカ。このふたりの物語が微妙に重なり合うが……。



長谷川ユカリ

◀ミカの１年先輩にあたるユカリ。前作から引き続き登場するが受験で忙しい。



逸島チサト

▶霊感の強いチサトも登場。ヤヨイと、謎の会話を交わしているところを目撃されているが……。

主役はユカリからミカへ ストーリーは、ここから始まる

プレイヤーの操作するキャラクターが岸井ミカになり、いよいよ本格的に『ムーンライトシンドローム』のストーリーが幕を開ける。

雛代高校の旧校舎が取り壊されてから、立て続けに古いモノが排除されていく。そのときから、ミカは異質な感覚を持ち始める。特に現象があるわけでもなく、はっきりとした根拠がないにもかかわらず、異変が起き始めているという感覚。若い人間たちの中には、それを敏感に感じとる者が少しだけいる。

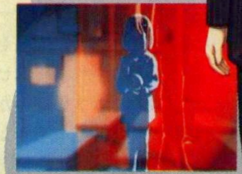
ミカ自身の周囲にも、いつも危うい影が感じられた。尾行されているような、だれかに見られているような、違和感のある毎日。特に、ミカと同じ顔をした女性が死んだというニュースを見てから、その不安定感は確信といえるものにまでなっていた。

そんな彼女の前に、オカルト研究家のアラマタが現われる。前作でもいろいろとミカにアドバイスを与える存在だった、アラマタ。彼と会うことで、１年前、ユカリやチサトと一緒に体験した探検の数々を思い起こすミカ。あの体験はいったい何だったのか？　しかし、ミカは過去の出来事にいつまでも執着するような性格ではない。これから始まるストーリーの主役が、ユカリではなくミカであるということを象徴するように、アラマタの前から軽やかに立ち去るミカ。

通称「雛代御殿」で生活する岸井家。両親とそろって食事をすることは、現代においては極めて幸福な光景といえるかもしれない。携帯電話が鳴り、呼び出されるミカ。その途上、リョウと出会うが、ふたりは知り合うこともなく、すれ違う。彼女が会いにいくのは、あの男だ……。



アラマタ



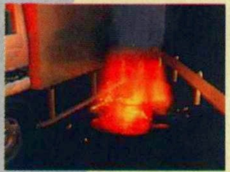
▶オカルト研究家のアラマタも前作に引き続き登場。『トワイライトシンドローム』での体験をミカに思い起こさせる。



◀21歳、大学生。スミオと同じ大学に通い、表面上、スミオと交際している。リョウの姉。交通事故で死亡しており、死者として、あるいは残留思念としてリョウの前に現われる。本作において、女性の象徴的存在。外見が岸井ミカとそっくりのためか、ミカの運命にも影響を与える。

華山キョウコ

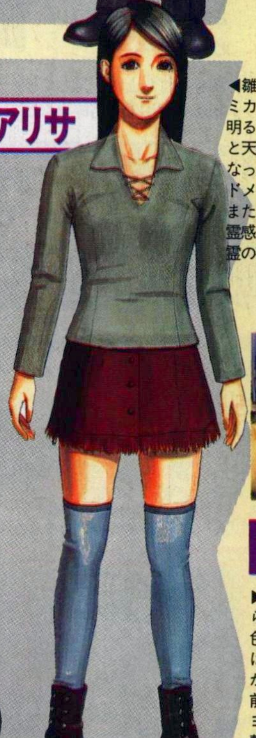






◀ニュースで報じられる事故のようす。なぜキョウコはリョウに自らの死を告げ、このような事故を起こしたのか？　なぜ、その現場に、冬葉スミオと白髪の少年の姿があるのか？　数々の疑問を残す死である。

このニュースを見た岸井ミカは、雛代の街全体に、不穏な空気が流れていることを確信する。



鹿原アリサ

◀雛代高校に通う高校１年生。ミカにとっては、可愛い後輩。明るくほがらかだが、ちょっと天然ボケ。前作より大人になったミカに代わって、ムードメーカー的な役割を果たす。また、チサトほどではないが、霊感が強く、とぼけた口調で霊の存在を指摘する。





白髪の少年

▶謎の少年。年齢は、外見からすると６歳くらいか？　藍色の瞳とシルバーの髪を除けば、ごく普通の少年のようだが、どこからともなくミカの前に現われたり、スミオやヤヨイと一緒にいるところを目撃されている。なぜ、この少年は雛代に現われるのだろうか。

人間関係



発売から約1カ月が過ぎた。前作ではちょうどひと月後くらいから、中ボスが使えるようになったのだが……そう、今月はいよいよ隠しキャラ2体を公開する!!

Secret Character #1 KUMA&PANDA

やはりいた！ 三島家のペット健在！ パンダはクマの友達なのか!?

ポールの永遠のライバル、そして三島家のペットであるクマが帰ってきた。その堂々たる風貌からは「オレがいて当然」という主張すら感じられる。相変わらずのパワフルファイターというかアニマルだが、『3』で追加された技によってさらにチャーミングで凶暴になった。実用度の意味でのいちばんの目玉は「熊鬼神拳」。相手を空中にブッ飛ばす中段攻撃で、前作までのクマでは難しかった空中コンボが、多彩に楽しめる。前作ガンリュウの「かち上げ」をイメージしてもらうといいだろう。相手はかなり高く飛ぶ。インパクトではデッドリーステップ、ブラッドサッカーがポイント高い。かなり使えないが、使いたくなってしまう技である。また、サーモンハンティングやローリングベアといった大技も健在。ベアヘブンキャノンの1発目は前作同様スピーディで、戦略的にも前作のノウハウが大いにいかせる。その中に、どれだけ新技で笑わせられるかが、本作クマの醍醐味だろう。



ちなみに2Pカラーを選択すると、白と黒のパンダちゃんとなり、さらにラブリーになる。必見。

バイオレンスクロー

立ち上がり途中に中段攻撃で相手を打ち上げ、落ちてきたところにメガトンクローがヒットする。1発目のヒット状況や相手の体格体重などで、必ず当たるとは限らない。



デッドリーステップ

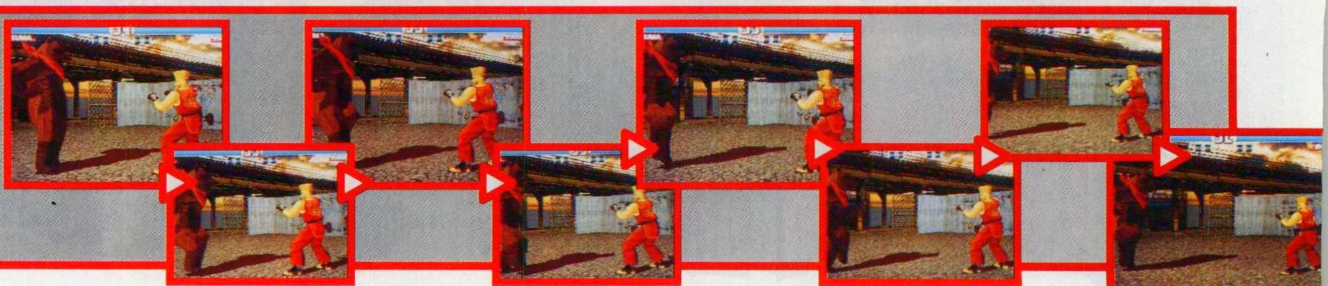
相手のダウンが確定した瞬間から使えるダウン攻撃。相手を踏みつぶすという技だ。計4回踏もうとするが、当たるのは2回。2回とも当たれば威力は絶大。



ベアヘブンキャノン	⇨●●●	上、中、中	10,8,14
スプリングハンマーパンチ	ダウン中に↓●	中	12
ストレート+エルボー+アッパー	●●●	上、中、中	12,21,20
ベアパンチコンボ	●●●	上、上、中	18,15,18
ベアナックル	●	中	21
ダブルアッパー	立ち上がり途中に●	中	21
ダブルハンマー	●●または立ち上がり途中に●●	中、中	21,22or21,17
ベアスイング	しゃがみ前進中に●●●	中、中、中	15,12,15
ベアスイング	しゃがみ前進中に●●●	中、中、中	15,10,15
アッパーラッシュ	↘●●●●	中、中、中、中	10,15,10,15
アッパーラッシュ	↘●●●●	中、中、中、中	10,15,12,15
メガトンクロー	⇦⇙⇩↘●	中	40
ベアシザース	⇨⇨(または→)●	中	25
ヒッププレス	⇗●	中	26
ワイルドスイング	↓⇘●●●●	中、中、中、上	12,15,15,30
ブラッドクロー	その場しゃがみやヒッププレス後に●●●●	下、下、下、下	10,10,10,10
ブラッドクロー	その場しゃがみやヒッププレス後に●●●●	下、下、下、下	10,10,10,10
その場しゃがみ	●		
ベアラッシュ（上段）	↓●●●●→●	下、下、中、中、上	12,8,12,12,12
ベアラッシュ（中段）	↓●●●●↘●	下、下、中、中、中	12,8,12,12,15
ベアラッシュ（下段）	↓●●●●↓●	下、下、中、中、下	12,8,12,12,8
ベアラッシュ（上段）	↓↘●●→●	中、中、上	15,12,12
ベアラッシュ（中段）	↓↘●●↘●	中、中、中	15,12,15
ベアラッシュ（下段）	↓↘●●↓●	中、中、下	15,12,8
ベアラッシュ（上段）	↓↘●→●	中、上	10,12
ベアラッシュ（中段）	↓↘●↘●	中、中	15,10
ベアラッシュ（下段）	↓↘●↓●	中、下	10,8
テリブルクロウ	⇦●	ガード不能	35
ローリングベア	⇦●⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧↗	中	40
サーモンハンティング	⇦⇨●	下	60
バイオレンスアッパー	立ち上がり途中に●	上	12
バイオレンスクロー	立ち上がり途中に●●	中、中	12,27
熊鬼神拳（くまきじんけん）	⇨→●	中	22
紅返し（くれないがえし）	⇦←●	ガード不能	200
デッドリーステップ	相手がダウン中に⇩●	下	20,60
挑発	●	特殊動作	
気合い溜め（きあいだめ）	●	特殊動作	
ベアハイツ	接近して●	投げ技	40
ベアハッグ	接近して●	投げ技	10,25
ブルートスロー	相手の左側面で接近して●または●	投げ技	10,15,25
チョークスラム	相手の右側面で接近して●または●	投げ技	40
ブラッドサッカー	背後から接近して●または●	投げ技	70
背中向きからの投げ掴み	背を向けて●または●	投げ技	
ベアぱちき	⇨→●	投げ技	35
チアフルボールアップ	⇨⇘⇩⇙⇦→●	投げ技	60

挑発

つくられたのはデッドリーステップが先か、こちらが先か。動きがやけにリアルなスキップは一見の価値あり。



©(株)ナムコ

Secret Character #2

JULIA

ミシェールに妹同然に育てられたインディオの少女が立ち上がった!

その容姿、動きからミシェールを連想したプレイヤーも多いことだろう。彼女の名前はジュリア・チャン。幼いころ、インディオの遺跡でミシェールに拾われ、以来ミシェールの家族として育てられた。生きる術として育ての親から学んだ技には、はっきりと心意六合拳のスタイルが刻み込まれている。

彼女を使っても相手にしても、その感触はやはりミシェールの生き写しである。斬捶、通天砲をはじめ、ミシェールの強力な技、連続技を持ち、苦手であった中距離以上の間合いでの格闘に適した新技もいくつか追加されている。基本戦術は、攻撃種類を上下に振るミシェールの戦術がメインになるだろうが、それだけでは相手に読まれてしまう。

そこで新技の出番。レイの動きを彷彿とさせる虎身連攻、崩拳などで、やや離れた間合いでの戦いも可能。相手のテンポを崩すことができるだろう。動きも素早いので、使い勝手はいいはずだ。









▲◀素早く相手を翻弄するミシェールのスタイルに、離れた間合いからでも一気に攻め込める技を足したジュリア。前作ミシェール使いであったプレイヤーにも遊び応えは大きい。

連拳大纏崩捶

言わずと知れたミシェールの連続技。相手の警戒も強いが、最後の1発は高い威力がある。ジュリアの場合もこの流れが基本。それだけに読まれやすいので注意も必要。



崩拳

ほかのキャラクターの崩拳とは全く違い、相手の懐に飛び込んでから両手を広げて中段を突くという、八極拳の流れを汲んだ技になっている。



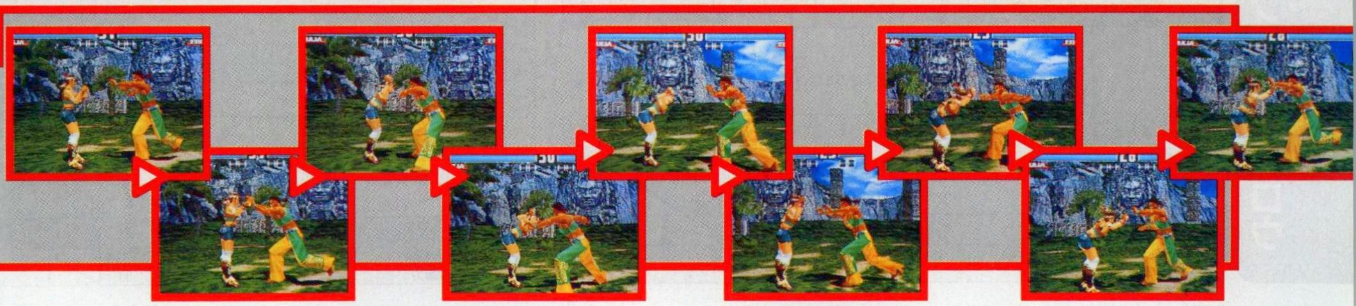
疾歩連肘

これも相手の懐に突っ込んでから出る技で、出だしのモーションを一見しただけでは崩拳と区別しにくい。こちらは突進後中段を2発出すが、2発目はディレイが可能。



挑発

めちゃめちゃ可愛く腰を振るという、男の子悩殺系の挑発。クマ同様、これもたいへんリアルな動きを見せる。



通天砲(つうてんほう)		上、中、中	10.5.21
通天砲(つうてんほう)	↘	中、中	8.21
前掃腿(ぜんそうたい)	しゃがみ途中に	下	10
前掃十字把(ぜんそうじゅうじは)	しゃがみ途中に	下、中	10.21
前掃連腿(ぜんそうれんたい)	しゃがみ途中に	下、上	10.23
前掃扇腿(ぜんそうせんたい)	しゃがみ途中に↓	下、下	10.10
蒼空砲(そうくうほう)	立ち上がり途中に	中	15
烈震踏(れっしんとう)	前大ジャンプ始めに	中	35
斬捶(ざんすい)	立ち上がり途中に	中	15
斬捶通天砲(ざんすいつうてんほう)	立ち上がり途中に	中、中、中	18.5.21
突双掌(とつそうしょう)		中(ガード後よろけ)	25
崩捶(ほうすい)	↘	中	10
大纏崩捶(だいてんほうすい)	崩捶ヒット中に	崩捶ヒット後は必ず入る	21
衝腿(しょうたい)	↘	中	17
背面取り	ヒット後⇦	上	12
後掃腿(こうそうたい)	しゃがみ前進始めに	下	12
穿弓腿(せんきゅうたい)	後掃腿中に	上	15
絶招通天砲(ぜっしょうつうてんほう)	→	ガード不能	50
転身腿(てんしんたい)		上	20
虎身肘(こしんちゅう)	⇨→	中	10
疾歩掌拳(しっぽしょうけん)	⇩↘	中	14
連拳(れんげん)		上、中	10.8
疾歩崩肘(しっぽほうちゅう)	↓↘	中	20
斬捶崩肘(ざんすいほうちゅう)	立ち上がり途中に	中、中	15.22
槍弓腿(そうきゅうたい)	↘	中、下、上	8.12.15
槍弓腿(そうきゅうたい)		中、下、上	12.12.15
槍弓腿(そうきゅうたい)		上、中、下	10.5.12.15
斬撃(ざんげき)		中	15
連拳大纏崩捶(れんけんだいてんほうすい)		上、中、中	10.15.21
衝腿通天砲(しょうたいつうてんほう)		下、中、中	8.9.25
連拳上段脚(れんげんじょうだんきゃく)		上、中、上	10.8.20
連拳下段脚(れんげんげだんきゃく)		上、中、下	10.8.10
斬捶前掃連腿(ざんすいぜんそうれんたい)	立ち上がり途中に	中、下、上	15.12.23
斬捶前掃十字把(ざんすいぜんそうじゅうじは)	立ち上がり途中に	中、下、中	15.12.21
斬捶前掃扇腿(ざんすいぜんそうせんたい)	立ち上がり途中に↓	中、下、下	15.12.10
斬捶槍弓腿(ざんすいそうきゅうたい)	立ち上がり途中に	中、中、下、上	18.5.12.15
斬撃前掃連腿(ざんげきぜんそうれんたい)		中、下、上	15.12.23
斬撃前掃十字把(ざんげきぜんそうじゅうじは)		中、下、中	18.12.21
斬撃前掃扇腿(ざんげきぜんそうせんたい)	↓	中、下、下	15.12.10
斬撃通天砲(ざんげきつうてんほう)		中、中、中	18.5.21
斬撃槍弓腿(ざんげきそうきゅうたい)		中、中、下、上	18.5.12.15
斬撃崩肘(ざんげきほうちゅう)		中、中	15.22
崩捶上段脚(ほうすいじょうだんきゃく)	↘	中、上	10.20
崩捶下段脚(ほうすいげだんきゃく)	↘	中、下	10.10
迅脚前掃連腿(じんきゃくぜんそうれんたい)		上、下、上	20.12.23
迅脚前掃十字把(じんきゃくぜんそうじゅうじは)		上、下、中	20.12.21
迅脚前掃扇腿(じんきゃくぜんそうせんたい)	↓	上、下、下	20.12.10
虎身連攻(こしんれんこう)	⇨⇨	中、中	10.15
天砲(てんほう)	⇨	中	15
疾歩連肘(しっぽれんちゅう)	⇩↘	中、中	14.21
崩拳(ぽんけん)	⇨	中	21
挑発		特殊動作	
気合い溜め(きあいだめ)		特殊動作	
デスバレーボム	接近して	投げ技	35
フィッシャーマンズスープレックス	接近して	投げ技	30
ブルドッキングヘッドロック	相手の左側面で接近して または	投げ技	40
ジュリアラナ	相手の右側面で接近して または	投げ技	45
カーフブランディング	背後から接近して または	投げ技	50
背か向きからの投げ掴み	背を向けて または	投げ技	
フルネルソンスープレックス	接近して↘	投げ技	37
マッドアックス	接近して⇩⇙⇦→	投げ技	14.14.14
フロントスープレックス	接近して⇩↙	投げ技	35
ジャパニーズオーシャンサイクロンスープレックス	接近して↓⇙⇩↙	投げ技	45
下段さばき	(または) または (または)	返し技	

10キャラクター10連コンボ表

10連コンボとは、最大10発の攻撃が連続で繰り出される一連のコンボ攻撃のこと。10コのコマンドを次々と入力することによって技が連続して出るが、複数のボタンを同時に押したり、コンボ自体が8つまでの技しかないなどの理由でコマンドが10コに満たないものも存在する。最大10発とは、途中でコマンド入力を失敗ないしは意図的に止めることで、10発目以前でコンボが止まることもあるためである。もちろん、戦略的に途中で止めることも重要。また、10連コンボには「分岐」があり、最初の数発が同じで途中から違う流れの連続技を出すことも可能だ。逆に、防御側はそれを予測してガードする必要があるというわけだ。また、10連コンボには「ガードポイント」があり、防御側はこのポイントでコンボをガードすることができる。したがって1発目がヒットしてもどこかで再び防御が可能になるのだ。その際ももちろん、相手の攻撃種類に合ったガード操作が必要だ。

風間 仁

入力(☆はガードポイント)	3	2	☆4	3	1+4		2	☆2	1	2
攻撃種類	上	上	中	上	下	上	上	中	中	中
攻撃力	25	6	10	10	7	5	7	10	15	30

入力(☆はガードポイント)								☆1		
攻撃種類								中		
攻撃力								21		

入力(☆はガードポイント)	⇦2	4	☆4	4	☆4	2	1+4		2	☆1
攻撃種類	上	上	上	下	中	中	下	上	上	中
	12	10	10	8	6	6	5	5	5	21

入力(☆はガードポイント)										☆⇩3+4
攻撃種類										下、上
攻撃力										21,21

入力(☆はガードポイント)	⇨→2	1	2	2	☆3	4	☆4	1	2	1
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	中
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30

入力(☆はガードポイント)								3	☆2	1
攻撃種類								下	中	ガード不能
攻撃力								5	25	30

入力(☆はガードポイント)			☆4	4	☆2	4	3	☆2	1	
攻撃種類			中	中	下	中	下	中	ガード不能	
攻撃力			7	10	5	7	5	25	30	

ポール・フェニックス

入力(☆はガードポイント)	1	2	3	☆2	1	2	1	☆4	2	1
攻撃種類	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力	10	15	7	5	7	4	5	7	8	30

入力(☆はガードポイント)				☆1	☆4	2	1	☆4	2	1
攻撃種類				中	下	中	上	中	下	中
攻撃力				6	7	8	5	8	10	30

入力(☆はガードポイント)					☆2					
攻撃種類					中					
攻撃力					30					

フォレスト・ロウ

入力(☆はガードポイント)	↘1	2	2	☆1	3	☆3	3	4	3	4
攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25

この分岐の場合下記の6は3

この分岐の場合下記の6は⇩3

入力(☆はガードポイント)		3	2	☆2	3	⇩3	3	☆4	4	4
攻撃種類		下	中	上	中	下	中	上	下	中
攻撃力		6	6	8	6	6	6	8	7	38

入力(☆はガードポイント)								☆3		
攻撃種類								下		
攻撃力								7		

ニーナ・ウィリアムス

入力(☆はガードポイント)									4	3
攻撃種類									下	中
攻撃力									5	25

入力(☆はガードポイント)	1	2	☆1	☆2	☆3	☆3	2	1	2	4
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30

入力(☆はガードポイント)	↘1	2			☆4	☆3	4	2	☆4	3
攻撃種類	中	上			上	下	下	中	下	中
攻撃力	10	15			9	9	5	6	5	25

ファラン

入力(☆はガードポイント)	レフトフラミンゴから	2	☆3	4	☆3	4	☆4	4	4	3
攻撃種類	中	上	上	下	中	中	下	上	中	上
攻撃力	12	7	10	7	7	8	7	10	21	42

入力(☆はガードポイント)	ライトフラミンゴから									
攻撃種類	中									
攻撃力	12									

リン・シャオユウ

入力(☆はガードポイント)	⇧4	☆1	2	☆1+2	1	3	☆4	☆4	4	1
攻撃種類	中	上	上	中	中	上	下	下	中	中
攻撃力	25	4	7	12	10	15	6	10	14	20

入力(☆はガードポイント)				☆4	4	☆2	1+2	☆1	4	2
攻撃種類				下	下	中	中	下	中	中
攻撃力				6	10	12	12	10	16	21

エディ・ゴルド

入力(☆はガードポイント)	4 3	☆4	2	4	4	3+4	3+4	3+4	↙3+4	↗3+4
攻撃種類	中、中	中	上	上	中、中	中	上、中	中	中	中
攻撃力	16,20	28	7	8	9,13	10	6,6	21	15	20

入力(☆はガードポイント)					3	←これ以降、派生技が出る				
攻撃種類					下					
攻撃力					12					

レイ・ウーロン

入力(☆はガードポイント)									☆4	4
攻撃種類									下	上
攻撃力									7	35

入力(☆はガードポイント)	3	4	☆1	3+4	2	1	☆4	1	☆2	3
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上
攻撃力	10	8	7	8	6	6	10	6	6	30

入力(☆はガードポイント)					3+4	☆3+4	1	1	2	
攻撃種類					中	中	下	下	中	
攻撃力					9	10	11	12	21	

キング

入力(☆はガードポイント)										1
攻撃種類										中
攻撃力										

入力(☆はガードポイント)	1	2	1	☆1	2	☆4	4	4	☆1	4
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	6	6	5	5	5	7	30

入力(☆はガードポイント)					3	☆3	4	3	☆2	1+2
攻撃種類					上	中	下	下	下	投げ
攻撃力					8	10	5	5	6	30

吉光

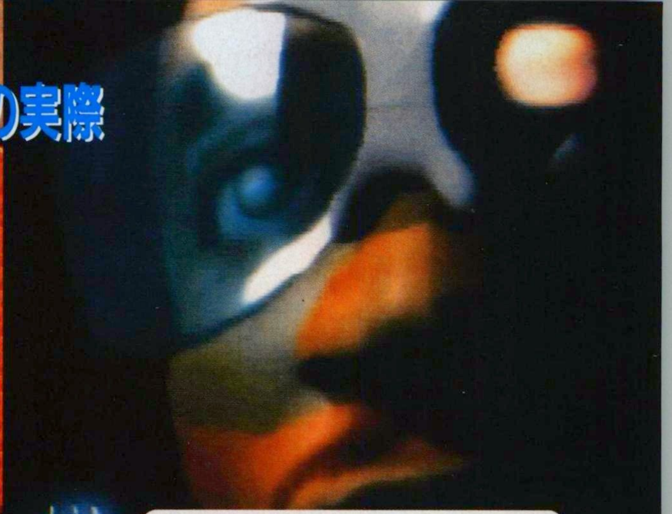
入力(☆はガードポイント)					2	2	2	☆4	1	1
攻撃種類					中	中	中	中	ガード不能	ガード不能
攻撃力					3	3	3	7	8	30

入力(☆はガードポイント)	1	2	1	☆4	☆4	☆4	1	1	1	1
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中	ガード不能	ガード不能	ガード不能
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5	8	8	30

入力(☆はガードポイント)	4	☆4	☆2	2	1			☆3+4		
攻撃種類	上	上	中	上	ガード不能			中		
攻撃力	20	20	5	6	30			25		

ポリゴンキュッキュッ！ なコートで知るNBAの実際

TOTAL NBA'97



地上波でもたまにやってるNBA中継。みんな、見てるゥ？
あ、見てない。そうスか。そんなあなたに観戦のコツを少々。

●スポーツシミュレーション
●SCEI ●6月27日発売 ●標準価格¥4,800
●メモリーカード容量①〜③ ●マルチタップ対応

勝敗を分けるのはディフェンスの力なのか？

攻守のバランスがとてもフェアな球技であるバスケットボールは、実力差が正直に反映されるスポーツである。

サッカーだったら日本がブラジルに勝つこともあるかもしれない。しかしバスケで、日本の代表チームがドリームチームに勝つことはまず不可能だろう。NBAの単独チームでも難しい。それくらい身体能力、戦術眼、技術、そして経験の差は大きく隔たっている。(日本も成長してはいるけど)

NBAの試合を見ていればわかることだが、ディフェンスのいいチームは強い。ブルズとマジックが戦うと、いったいどうなるか。マジックはブルズの守備を破ることができない。そうこうしているうちに、苦し紛れの3ポイント・シュートを放つ。しかし見え見えのシュートはブロックされ（リバウンドをとられ)、アッという間の逆襲にあう。ジョーダンがダンクを決めている。そして再びマジック側の選手がボールを持つと、すでにブルズは守備陣形を整えているのである。こうしてシーソーゲームのはずのバスケの試合は、その得点差を広げていくのである。



▲リバウンドは得点と並ぶ勲章だ！ ランキングもあるんですから。

▲ボールを奪ったら速攻。巧みに股間を抜いてかわしていこう！

▲◀こんなふうに持ち手を変えるハイテクなドリブルもある。

▲最後はアリー・ウープ！ いやあ、アシストご苦労さんだね。

▲シュートコースがなかったら、パスを駆使してスペースをつくり出せ！

NBA〜ゲームの流れ

攻防のパターンはそんなに複雑じゃありません。そのへんの行ないを一気に大紹介します。

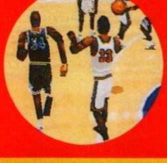
OFFENSE

攻撃に求められるのは、確実さだ。点はとれて当たり前、得点に失敗すれば恥ずかしいのがバスケットボールというもの。ドリブルは途中でスティールされないようコースを選び（コートの後ろ半分に戻らないように)、そのままダンクできるようだったらそうする。もしも敵が密集していたら、パス交換で間隙を突くことだ。この崩しばかりは、少々の慣れが必要になってくるかもしれない。

ドリブル➔

▶途中でスティールされることもあるので、油断してはいけない。速攻でGO。





⬅パス

◀ゲーム中ではカットされることは少ないが、不用意なパスはやはり避けたい。

DEFENSE

モダン・バスケの核となる守備。ブルズのジョーダン、ロッドマンなどディフェンシブな選手の活躍、人気は非常にめざましいものがある。力が同じならシーソーゲームになるところを、守備力で差をつけて勝てるのだから、守備の重要性は増すばかりだ。ゲーム中に用意されたフォーメーションをよく研究し、状況に応じて最適のポジショニングが得られるよう、心がけよう。



⬅スティール

◀必ず成功するわけではないが、毎度試みる価値はある。敵陣で奪えれば……。



ブロック➔

▶フォーメーションを整えておけば、シュートをブロックできる可能性は上がる。

© The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1997 NBA Properties, Inc. All rights reserved. © 1997 Sony Computer Entertainment Europe (A Division of Sony Electronic Publshing Limited)

ライク・ア・ローリングストーン！ な、転がるレースゲームが出たッ！

RALLY CROSS
ラリークロス



●ラリーアクションレースゲーム
●SCEI ●7月中旬発売予定
●価格¥5,800(税抜) ●メモリーカード容量①～③

『デストラ』以来、すっかり定番となったアクション系レースゲーム。
今度はアメリカから、派手に"すっ転ぶ"新顔が登場した！
ラリーがモチーフなんだけど、可愛いんだか凶暴なんだかよくわかんない！

ラリーとモトクロスでラリークロス!? 止まらずに走れっ！

転んで転んでまた転ぶ 緻密なこだわりがグッドなゲーム

またしても洋ゲーにしてやられた。グラフィックを見てほしい。ポリゴン欠けはないし背景は緻密できれいに描かれていることがパッと見にも明らかだ。

ラリーというのは、環境との戦いである。背景がしっかりしていなければ話にならない。そしてこの背景はただの飾りものではなくれっきとした空間であり、レースに影響を及ぼしている。タイヤを見るとわかるのだが、タイヤは凸凹した路面に合わせて振動している。つまり、グリップしているのである。路上をツツツー、と滑っているあのゲームやこのゲームを思い浮かべてほしい。これはものすごいことなのだ。ずいぶん興奮してしまったが、このラリーゲームは架空のコースを架空の車で転戦するもの。

普通のレースゲームでは、コースアウトするとガツッとぶつかって減速するのがペナルティである。ところが『ラリークロス』は、そのまま慣性の法則に従い、止まるか態勢を整えるまで、ひたすら転がり続ける。転びやすいよう、路面も凸凹が激しい。

もうおわかりだろう。このゲームは、理にかなったクラッシュを楽しむためのマゾゲーなのである！

真っすぐには走れない!!
～コースコンディションも様々～



枯葉よ～

▲枯葉舞い散るこのコース、葉っぱに足をとられることはない様子。実はちゃんと舗装されてるのって、ここだけなんだよね。



ぬかるみ

▶ぬかるみではそれなりに足をとられることもあるだろう。ラリーだけあって、このコンディションのコースは非常に多い。



凍結

◀"アルペン"というコースは、文字どおり雪山が舞台。グリップが独特で、途中にあるアイスバーンではまず間違いなく……



ズリッとスライド

▶このように滑ってしまうだろう。路面状況とタイヤのグリップが完全にリンクしている、非常に優れたプログラムといえる。

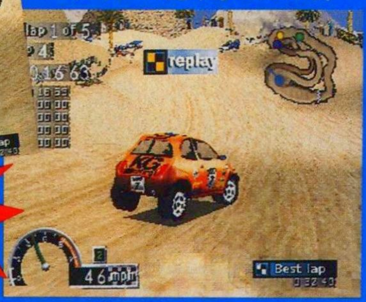
激突 2P対戦もアツイ

ま、"壊しもの"の系譜に名を連ねるだけあって、やっぱりぶつかると車体はひしゃげてしまうし、どんどん歪んでいってしまう。ことに対戦では壊れるのが早い。『デストラ』と違い、壊れても操作系への影響はない。しかし相手を横転させれば、その車が立ち直るまでにリードを稼ぐことができる。壊して点が入るわけではないが、着順に関して直接有利に働くだけに、敵車との激突は大事な要素だ。



 © 1997 Sony Interactive Entertainment Inc.







▼ギシギシッ、ドスン！ と、なんとかもとの体勢をとり戻してレースに復帰。こういうケースは意外と多いんザンスよ。

ひっくり返ったときの復帰方法はふたつ

えー、このゲームはよく転びます。転ばないラインを見つけない限り。そこで復帰する方法ですが……ひとつはアクセルを緩めずにそのままタイヤが地面につくまで突っ走る方法。これは、その場の状況によりますね。いまひとつ、完全に横転して静止した状態になったときは、自力で復帰するしかありません。『デストラ２』とは異なり、数秒経てば自動的に復帰するというものではないのです。こうなったらLRボタンをダダダダダと連打するしかない。今から指を鍛えておきましょう！

❶ 自力で起き上がれ！



◀スピードがノっていれば、そのまま姿勢がもとに戻る可能性もある。暴れ馬を乗りこなす感覚に、ぜひチャレンジしてほしい。

❷ そのまま突っ走れ!!



◀完全に仰向けになってますね。LRを連打してください。復帰時にギアがバックに入ってても、△ボタンを離せば大丈夫。

車の性能と挙動（特に起き上がり）の関連やいかに？

担当者が転んでみて思う、車の重さと挙動の関係

車種選択のときハンドリングや加速性などのパラメーターは表示されるのだが、一見してわからないデータがある。それは車重……、凡百の和製レースゲームと違い、路面とタイヤがしっかり接触している『ラリークロス』では、車重の計算（コーナーではGがかかって転ぶ、つまり慣性がかかっているわけだから）をしていないはずがない。マシンの挙動に、車重が影響していないわきゃあない、のである。

これに気がついたのは転倒して、起き上がろうとLRボタンを連打していたとき。きっちりと比較データをとったわけではないが、大型の車のほうが、小型車よりも起き上がるのに時間を要したような気がしたのである。さらに通常走行時も、小型車のほうが、よりバウンドしやすくひっくり返りやすい感触を得た。果たしてこれは気のせいか。実際のところは開発者に確認をとってみなければわからない。早ければ次号には事情を明らかにしたい、と思う。



わりとヘビーなやつ

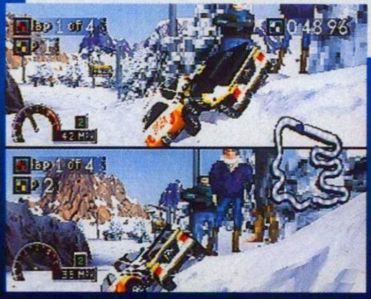
▶見るからに重そう。これより、やや軽めな車のモデルもある。起き上がるのに時間がかかる……気がするが？

わりとライトなやつ

◀これは軽い。少し重めなモデルも存在（計4モデル、色替えで16種）する。隠しの車はないのだろうか？



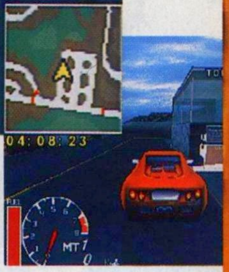
◀このようなジャンプ（段差のあるところで発生）の場面においても、飛距離や高度に影響があるのだろうか？



▲敵車とバトルするときにも、車重の重いほうが有利になるのだろうか。重いことのメリット、軽いことのメリットの真実は、まだ不透明である。







ランナバウト
RUNABOUT CLIMAX

隠しカー出現条件公開&クリアできるセッティング法

今回は前号紹介した隠しカーの出現条件を大公開!! あわせてゲームコンプリートのために、本誌レースゲームライター政綱大介の「お気楽セッティング講座」をお届けする。

●カーアクション
●やのまんゲームズ ●発売中
●価格¥5,800 ●メモリーカード容量①

幻の隠しカーを出現条件と共に一挙9種類公開!

コースコンプリートは当然さらに厳しい条件が!

レースゲームでは定番の隠しカーだが、なんと『ランナバウト』には20種以上も用意されている。そこで今回はその一部、9種類を出現条件と共に紹介していく。まずは条件から説明しよう。9種の車は各コースをコンプリートすることで6種類、ランナバウトモードでプレイ中、被害総額を規定値以上とり、なおかつクリアすることで3種類操れるようになる。条件がわかったからといってすぐに実行できないようなものもあるが頑張ってほしい。

条件:初級クリア



◀ファミリーカーだが、最高速度は高い。



▶オールアルミのMRスポーツカー。

条件:中級クリア



◀300キロオーバーのモンスターマシン。



▶バスそのもの。全長が長く扱いにくい。

条件:上級クリア



◀耐久力が高く、物を壊すにはうってつけ。



▶見てのとおり直進安定性だけは優れている。

条件:初級$100万以上でクリア



◀スポーツカーだがATあり。比較的とっつきやすいが、ハイパワーゆえに挙動をおさえるのに苦労する。

条件:中級$150万以上でクリア



◀小型で小まわりがきく。しかもトップスピードもそこそこ。上級コンプリートを目指すにはうってつけかも?

条件:上級$150万以上でクリア



◀ちょっと古めの車? 小まわりがきき細い道もなんのその。ただ、最高速が100キロにとどかないのが……。

目指せ! 被害総額王!! 初級攻略ポイント紹介

今回の条件を満たすためにも、障害物を破壊しながらコンプリートを目指す方法を考えてみたい。選択する車は当然耐久力のあるDAMなどがいいだろう。そして、ステージ中何がいちばん被害総額が高いのかを把握する。また走り始めたらできるだけスピードを殺さないよう、車の正面からぶつかるのではなく側面でこするように破壊すること。



▶パトカー。$50,000。意外と高額!

◀アーケード。$5,000。中の物に期待したい。

▶フェンス。$1,000。安いがたくさん。



▲ホテル看板やロビーもポイントのひとつ。



▼ゴール手前のブロードストリートはねらい目。

C 1997 YANOMAN GAMES/CLIMAX

政綱大介のお気楽セッティング講座

初心者にはチョットとっつきにくいマシンセッティングのイロハを簡単に解説しよう！



STERRING（ステアリング）

このステアリングの項目は、舵角の大きさではなく、ステアリングを切る速さだ。つまり数字を大きくすると最大角まで速く切れ、小さくすると逆に遅くなる。挙動にどう変化が出るかといえば、ステアリングを速くするとテールスライドしやすくなり、またカウンター操作も難しくなる。小さくすればその逆だ。考えてみれば当然のことで、速くするということは、すなわち急ハンドルに相当することになるわけだ。まあ、簡単な理屈だな。



F・SUSPENSION（フロント・サスペンション）

フロント、つまり前輪のサスペンションの硬さを調整する。とはいえ、ココだけを変更すればどうなるものでもなく、リヤサス、タイヤグリップとのバランスが肝心だ。が、一般論から言えば、フロントサスを硬くすればステア特性はクイックになるものの、タイヤグリップの影響をモロに受けてしまい、グリップが低いとアンダーステア気味に、高いとオーバーステア気味になる。柔らかくすると　例によってまたその逆も言えるわけだ。



R・SUSPENSION（リヤ・サスペンション）

フロントサスと同様に、このリヤサスだけでうまくマシン特性を変えることはできない。一般的には、リヤサスを硬くするとオーバーステア気味になり、テールスライドしやすくなる。つまりドリフトしたい人は硬めにセッティングするといい。逆に柔らかくすると、リヤの踏ん張りが効くためアンダーステア気味になる。フロントより硬くするとオーバーステア傾向に、フロントより柔らかくするとアンダーステア傾向になると思っていい。



GRIP BALANCE（グリップバランス）

これは前後のグリップ（タイヤの接地力）バランスを調整するもので、グリップそのものの強さを設定するものではない。この設定が意外とマシン挙動に大きく影響し、リヤ側のグリップを上げると安定性は上がるものの、曲がらないクルマになってしまう（つまりアンダー傾向）。逆にフロントのグリップを上げると、直進安定性は落ちるが、よく曲がるクルマになる（オーバーステア傾向）。ちなみにたいていの一般車は、弱アンダーになっている。



ACCELERATION（アクセル）

これはアクセルを素早く踏み込むか、あるいはジワ〜っと踏み込むかを設定できる（このへんはマニュアルに書いてあるか）のだが、これがどうマシン挙動に影響するかというと、素早く踏み込めば、それだけホイルスピンしやすくなりテールスライドをしやすくなる、というわけ。逆にタイトにすれば、アクセルをゆっくり踏み込むことになるので急激なトルクアップにはならず、ホイルスピンはしにくくなるわけだ。わかったかな？



BRAKE（ブレーキ）

アクセルと方法論は似ている。つまり、これもブレーキそのものの強さではなく、あくまでブレーキペダルを踏み込む速さに関係する設定項目だ。要は、急ブレーキにするかそうでないかの違いだが、想像できるように急ブレーキに設定すれば、それだけマシン挙動も乱れやすくなるが制動距離は短くすることが可能になる。反面、踏み込み速さをソフトにすると、挙動は乱れにくくなるが制動距離は長くなる。これは単純に好みだな。

HOW TO SETTING こんなときどうする？

Q1 ドリフトできません
（千葉県アイルトン氏）

アイルトン氏ってだれだおまえ（笑）。まあいいか。で、ドリフトできないっていうのは、つまりテールがスライドしてくれないということかな？　まず簡単な解決策を言えば、リヤサスをフロントより硬めにセッティングして、なおかつグリップバランスをフロント寄りに設定する。ステアリングは速めにするとなお効果的。するとド・オーバーステアなマシンができあがるはずだ。度が過ぎるようならグリップバランスをセンターに持って行き、ステアリングを遅めにするといい。ちなみにドリフトへは、パワーオンによるテールスライドからカウンターを当てて入るようにしよう。手前で軽くブレーキングしてやるとよりドリフトに持ち込みやすい。



NSR

◀この手のクルマはグリップバランスをリヤ寄りにし、アンダーステア気味にセッティングすると乗りやすくなる。

MINI



▶あまりパワーのないクルマは、ドリフトさせにくいので、そういう場合はオーバーステア気味に設定するといい。

Q2 コーナーで曲がってくれません
（北海道F氏）

うん、コーナーで曲がってくれない。ということはアンダーステアが強いってことだな。対策としてはグリップバランスをフロント寄りに持ってくることと、リアサスをフロントサスよりも硬めにすること。そうすれば強アンダーなクルマもオーバーステア気味になるはずだ。行き過ぎたら少しずつもとに戻してやればいい。ちなみになぜ一般の車が弱アンダーになっているかというと、コーナーで曲がってくれないとドライバーは恐怖を感じブレーキを踏む。当たり前だが、それがねらいだ。つまり安全策のひとつというわけ。



▲アンダーの強い車は最初にグリップバランスを変えてみよう。

Q4 すぐにスピンして困っちゃうの
（秋田県Aさん）

これはアンダーステアというよりオーバーステア傾向のクルマに悩まされているってコトだな。解決法はイロイロあるが、まずはグリップバランスをリヤ寄りにもっていくのが簡単な方法。それでもダメならフロントサスをリヤサスより硬めにセッティングしてやろう。あとはステアリングを遅めに設定するのも効果的だ。あとアクセルもタイトにね。そこまでやれば、究極のオーバーステアマシンもアンダーステアなクルマになるはず。ただ、ヘタにサスをいじると乗りにくいだけの車になる可能性があるので、サスのセッティングは最終手段とすること。



▲スピンするってことはオーバーステア傾向にあるってコトだ。

Q3 バスが乗りにくいです。なんとかならないの？
（静岡県はらけん氏）

バスはド・アンダーに設定されているので、ノーマルでは非常に乗りにくいクルマだよな。で、乗りやすいという基準は人によって異なるので、一概に乗りやすいとは言えないが、例えばサスは前後同じ硬さにして、グリップバランスを若干リヤ側に設定し、ステアリングは遅くすると弱アンダーの特性になり、結構コントローラブルになる。バスでのセッティングセオリーは、ステアリングは速くしないこととサスを前後で大きく差をつけること。あと柔らかすぎるのもダメ。車重が重いだけにテールが流れ始めると立て直すのが難しくなってしまうためだ。あとアクセルはタイトめに。



▲バスは弱アンダー気味にセッティングするのがコツだ。

キミの悩みを速攻解決!!

このコーナーでは『ランナバウト』に関する読者のみなさんの疑問にお答えする。このクルマをこうしたい！　というシンプルな悩みから、細かいセッティングに関する悩みなど、どしどし応募してくれ。中身に関することならなんでもOKだ。

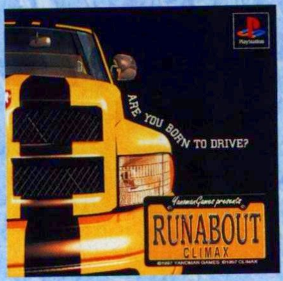
あて先

〒102 東京都千代田区五番町6－2
株式会社ソニー・マガジンズ
インターメディア編集部　ハイパーPS編集部
「ランナバウト相談室」係まで



ルート選び、破壊、暴走、ドライバーの思うまま。
スカッと、ストレス解消したい人へ。
新感覚・ドライビングアクションゲーム

ランナバウト新発売



IN STORE FROM 5.23
¥5,800（税別）/SLPS00857



サウンドトラックアルバム
IN STORE FROM 5.21
¥1,890（税込）/VICL-60028

"PS" マーク及び "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

最近、
ストレス解消
してますか？

エリア1のポイントを紹介!!

SPIDER

スパイダー



ハリウッド映画で磨かれた美麗なビジュアルと設定の奇抜さが魅力の『スパイダー』。今月はサイバースパイダーのミクロ世界――エリア1を紹介しよう!

●アクション
●BMGジャパン/ボス・ゲームスタジオ　●発売中
●価格¥5,800　●メモリーカード容量①

天井を這い壁を登り すべてのゴールを探し出せ

技術者ケリーの頭脳が転送されたサイバースパイダーを操り、拉致されたケリーの肉体を求めてミクロの世界を冒険する本作。画面写真だけではわかりにくいが、このゲームの特徴は3Dで描かれつつも、アクションそのものは2D横スクロール感覚で進んでいくこと。しかもスパイダーのライフが最大2から増えることはないので、行く手をふさぐ敵やトラップに確実に対処しなければならないシビアなゲーム性を持っている。ステージによってはエリアクリアに必要なマイクロチップが置かれたゴールが複数存在し、そのすべてを入手するためには、何度も同じステージを行き来しなければならないこともある。決して油断は禁物なのだ。

よりラクに進めたいなら……

●いきなりフル装備

ゲーム中ポーズ画面に切り替えて△××○×□△×△○を順に入力すると、武器がフル装備に。



▲スパイダーがメタリックに輝いたら入力成功。

●アイテムとりほうだい!!

ポーズ時にセレクトを押すとマップ画面に戻ることを利用し、繰り返しアイテム入手が可能だ。リスクの少ない入手場所を見つけたら何度も出入りしてパワーアップしよう。ただし、ライフの数は引き継がれてしまうので注意。またCD-ROMの破片とマイクロチップは不可。

エリア1:ナノテクノロジー研究所

それほど難易度の高くないエリア1でスパイダーの独特の操作法を身につけよう。天井や壁も這いまわれるので、とにかく隅から隅まで探索する習慣をつけること。

STAGE3:LAB TOP (ゴール数3)

道なりに進んでいけばふたつのゴールはすぐ見つかるが、もうひとつは途中で壁を登って見つけることになる。左の写真の目印を参考にしてほしい。床下のアイテムは見落としがちなので隅まで探そう。近づくと天井から糸を垂らして下りてくるクモは要注意。ホーミングミサイル、ブーメラン、スマート爆弾を入手できる。



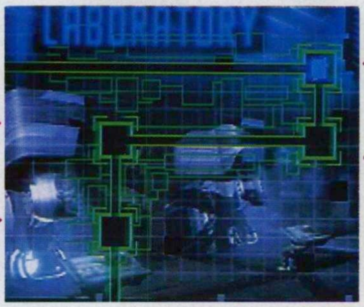
◀スタートから左、ビーカーの陰にミサイルが。

▶離れた敵に有効なブーメラン。

ゴールは3つ!!

◀床下にアイテムが多いのもステージ3の特徴。

▲見逃しやすいゴールへの分岐地点はここ。



↓エリア2へGO!

STAGE1:LAB FLOOR (ゴール数1)

部屋の壁沿いをぐるりとひとまわりする。短いステージだが火炎放射器、ホーミングミサイルが入手可能。



▶ライフ回復は計3つある。

◀ゴールの下のCD-ROMを見逃すな。

◀右に進むと火炎放射器が。

STAGE2:SINKS (ゴール数1)

ここもあまり移動距離は長くない。ただし、通路の途中にある水はトラップなので落ちないように注意しよう。基本的にはスタートからひたすら右に進んでいく1本道なので迷うことはないはず。途中で上下に道が分岐し、上を行けばCD-ROMが、下にはゴールが待っている。入手できる武器アタッチメントは毒ガス噴霧器。



▲三角形のDNAは100個で1UP。

▼この下の床に毒ガス噴霧器が。

▲毒ガスは空中の敵をねらい易い。

▼右の突き当たりにCDとゴールが

ボーナス STAGE:'70s ROOM(ゴール数1)

3つのステージで順調にCD-ROMを入手していればボーナスステージに行ける。1970年代のオーディオルームをモチーフにしたサイケな背景が特徴だ。ここも道なりに進んでいけばOK。毒ガス、地雷を各2個ずつ入手できる。



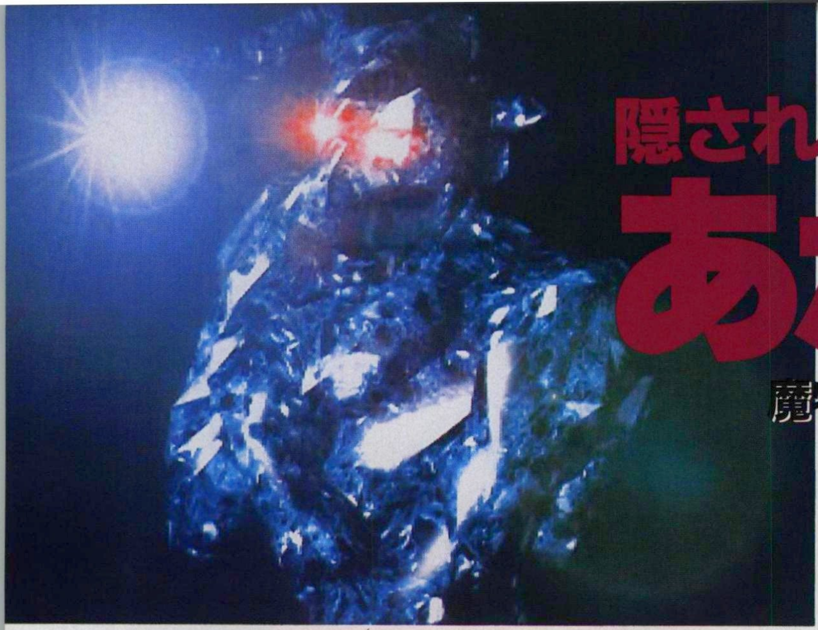
◀2個目の大棚を過ぎた角で遭遇するナメクジ。弱点は毒ガスだ。

◀移動範囲の決まった敵には地雷で対抗。

▶ゴールの先にもアイテムが。見逃すな!

©1996 Boss Game Studios ©1996 BMG Interactive


PlayStation
CRYSTAL DYNAMICS
サディスティックな興奮と
殺戮の歓びを・・・
96年米国クリスマス期大ヒット！
17歳以下禁の問題作
アメリカでは年齢制限付きで昨年末に発売されたこのゲーム、全ての戦闘がリアルタイムに進行し、目の前で展開。吸血鬼ゆえの残虐なアクションを繰り返すうちにプレイヤーは知らず知らずにサディステックな興奮を味わうことに。平均的プレイ時間80時間、ダンジョンやマップ上の総スクロール面積10万面超。さらに、ゲーム中の会話やアイテムの説明は、文字ではなく全て一流声優陣による音声で展開します。米国ゲーム誌からRPG部門のゲーム・オブ・ザ・イヤーを贈られた名作RPGです。
プレイステーション専用ソフト
5月30日発売
標準価格5800円（税別）
KAIN THE VAMPIRE
ケイン・ザ・バンパイア
開発元：クリスタル・ダイナミックス
発売元：（株）BMGジャパン
BMG INTERACTIVE
A Unit of BMG Entertainment
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■BMG JAPAN http://www.bmgjapan.com ■CRYSTAL DYNAMICS http://www.crystald.com
©1996 CRYSTAL DYNAMICS



隠された真実を君は見たか?

あかずの間

魔物は"バベルの塔"に住んでいる……

圧倒的なテキスト量と迫力のサウンドで胸に迫るハイパーノベル。発売からおよそ1カ月が経過したが、まだすべての物語を読み解いた人は少ないはず。今回は物語導入部の具体的分岐を紹介していく。

- ●ハイパーノベル
- ●ヴィジット　●発売中
- ●価格¥5,800　●メモリーカード容量①

物語導入部〜序盤 徹底検証

近未来の超高層ビル 閉塞空間で惨劇が始まる

西暦20XX年の日本。日本政府は次世代宇宙開発の一環としてスペースコロニーの地上実験を目的とした超高層ビル「ベイサイドラビリンス」(以下BSL)を建設した。宇宙開発はその性格上、閉鎖空間に置かれる状況が多く発生する。そこで、BSL96階の居住区で3カ月に渡り「閉鎖空間での人間の心理変化」をモニターする実験が行なわれることとなった。政府に選ばれた10名が、それぞれの思惑を胸にBSLへ集結する。最新の防災・防犯・生活設備に囲まれた快適な生活となるはずだったが……。

ハイパーノベルという名に相応しくスケールの大きな物語であるが、設定負けしないサウンドの質の高さと膨大なテキスト量にはただただ圧倒されるばかりだ。むろん随所に分岐が設けられており、幾通りものエンディングが用意されている。ベストエンディングはプレイヤー自身が選ぶもの。ここで実際の分岐例を紹介しておくので参考にしてほしい。だが、紹介できるのはほんの導入部まで。この物語の行方は、あくまで、すべてプレイヤー自身の手に委ねられているのだから。



◀そびえ立つBSL。「まるで現代のバベルの塔ね」綾川が呟く。

CHARACTER

綾川　恵美
サイコセラピストとして実験に参加。物語は彼女を中心に展開していく。

結城　ミル
愛と夢を売る(?)AV女優。健康的で無邪気などこか憎めない少女。

黒沼　慎太郎
ベイサイドラビリンス建設における汚職疑惑など、汚れたイメージの政治家。

加藤　公平
ベイサイドラビリンスの中央管理システムの開発から携わるオペレーター。

武藤　ゆかり
プライドの高いベテラン女優。大澤晃彦と愛人関係にある。

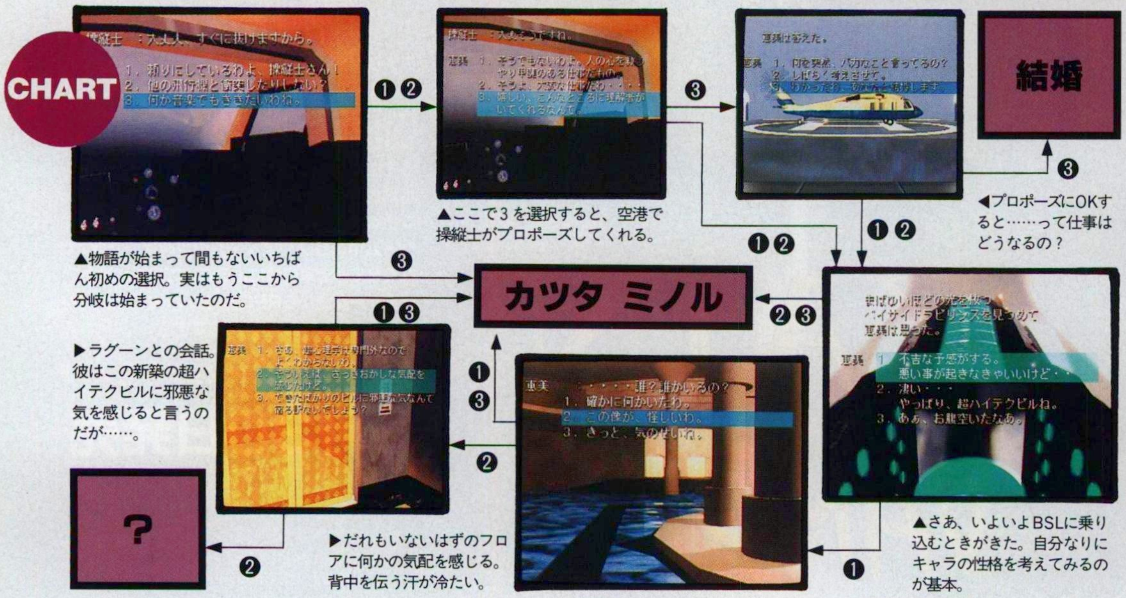
尾崎　徹
爽やかで勇敢な青年シナリオライター。綾川恵美に密かな恋心を抱いている。

浅香　愛
コンサート、映画、ドラマなど、超多忙な日々を送るアイドルタレント。

ラグーン　岡留
どうにもくえない謎の老人。自称超能力者だが、むろんだれも信用していない。

加藤　奈美子
加藤公平の妻。思いやりがあり、柔らかなもの腰で人に接して雰囲気を和ませる。

大澤　晃彦
自他共に認める日本を代表する映画監督。武藤ゆかりと愛人関係にある。



▲物語が始まって間もないいちばん初めの選択。実はもうここから分岐は始まっていたのだ。

▲ここで3を選択すると、空港で操縦士がプロポーズしてくれる。

◀プロポーズにOKすると……って仕事はどうなるの?

▲さあ、いよいよBSLに乗り込むときがきた。自分なりにキャラの性格を考えてみるのが基本。

▶ラグーンとの会話。彼はこの新築の超ハイテクビルに邪悪な気を感じると言うのだが……。

▶だれもいないはずのフロアに何かの気配を感じる。背中を伝う汗が冷たい。

おそらく多くの人が最初に体験する恐怖、それがストーカー"カツタミノル"だ。それが実在する男の名なのか、だれかの歪んだ妄想の産物に過ぎないのかはわからない。ただこの物語の本当の怖さは"カツタ"という固有名にあるのではなく、それを人事でないと感じる自分自身にあるのかもしれない。

"カツタミノル"はだれだったのか



▶浅香愛のところに送られてきた手紙。最初は普通のファンだったのだが……なぜ?

©1997 VISIT

前号でメモリーカード容量表記が間違っておりました。正しくは「メモリーカード容量①」です。訂正し、お詫び申し上げます。


HYPER NOVEL
PlayStation™
仕組まれた偶然に潜むのは、恍惚か？恐怖か？
ドラマの進行を決めるのはプレイヤー自身。
数々の選択肢から予期せぬドラマが展開するマルチエンディングストーリー。
君はすべての驚愕のラストを体感することができるか!?
STORY
時は西暦20××年。国家巨大プロジェクトである超高層ビル「ベイサイドラビリンス」は、やがて建設されるスペースコロニーの地上実験施設。物語は96階のこの居住区に90日間暮らすために訪れた個性豊かな10人が集まるところから始まる。「閉鎖空間における人間心理モニター実験」は、安全と衣食住を保証された快適な生活のはずだったが……。モニターの心理分析を行うために派遣された綾川恵美（国立病院精神分析医）になってストーリーを創出するハイパーサスペンス！
あかずの間
プレイステーションならではの臨場感
◎最新CG技術を駆使した3Dムービー
◎3D立体音場システムによる迫力あふれるサウンド
◎ムービー再生の画面上にテキストをシンクロ表示
サウンドノベルを超えたハイパーノベル第一弾
注目のプロフェッショナルスタッフが結集
＊原作——竹内義和（テレビ・ラジオ・雑誌などで活躍中の作家＆コラムニスト）
＊音楽——鳥生久男（人気ロックバンド「トワイライトキッズ」元ボーカル）
＊ジャケットデザイン——ジーン・コーラン（「スパイダーマン」「ハワード・ザ・ダック」でお馴染みのアメリカコミック界の巨匠）
好評発売中
標準価格
5,800円(税抜)
VISIT 株式会社ヴィジット
〒556 大阪市浪速区幸町3丁目9-7 TEL.06-562-9191
ホームページアドレス http://www.visit.co.jp
" " マークおよび "Play Station" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
●スタッフ募集● 1.プログラマー 2.CGデザイナー 3.サウンド 4.プランナー ※ 詳細は電話にてお問い合わせ下さい。

ピラミッドが舞台の2DパズルACT！

グリッツ ザ ピラミッドアドベンチャー



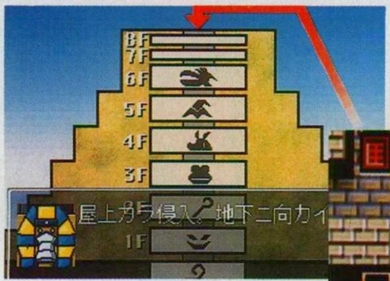
アドベンチャーモードを紹介！

●アクションアドベンチャー
●三洋電機株式会社 ●5月30日発売予定
●予価¥5,800 ●メモリーカード容量未定

いよいよ発売の砂流し2Dパズルアクション『GRITZ』。マルチタップによる4人同時対戦だけでなく、マルチストーリーで展開されるひとり用アドベンチャーモードも充実！　これでトレジャーハンターの苦労がわかるかも!?

アドベンチャーモードは盗賊魂が試される！

砂を流して自分以外のキャラを全部巻き込み、排砂口に放り込めば勝ち！このわかりやすいルールが白熱のバトルを生む、1画面型2Dパズルアクション『GRITZ』。マルチタップで4人まで同時対戦可能なパーティプレイが目玉だが、ひとり用アドベンチャーモードの充実ぶりも見逃せない。GRITZのメンバーは、願いがかなうという秘宝を手にするため、それぞれ単独行動で8層からなるピラミッド内部を玄室目指して降りて行く。物語はキャラの個性をいかしたマルチストーリーで展開され、各階の敵を全員流すか、ボスを流せば下の階に進める面クリア方式。ただし、各階に隠された一連の財宝をかき集めないと秘宝を手にする資格は得られない。戦略的思考だけでなく"がめつさ"が決め手かも!?



▲ピラミッドは8層構造。上から最深層の玄室を目指す。6階以降はボスも登場。



HELP！

◀R1ボタンで仲間が助けに来る。大量の砂で敵を攻撃してくれるのだ。

ヤッカイな仕掛けや手強いボスたちに注意！



ピラミッド内の各フロアには油断できない仕掛けが設置されている。柱が突然せり上がってきたり沈んだりして、通路を予定外のモノに変えてしまうのだ。当然砂の進路も変わるため、有利な状況が突然ピンチに逆転してしまうということが起こりうる（その逆もアリ)。常に危険予測をしていないとアッという間に自滅してしまうことも珍しくない。また、6階以降の各階にひとり（一匹？）ずつ配置されたボスたちは、みんな特殊能力を持っている。砂を吐くヤツ、壁をつくり始めるヤツ、消えるヤツ……。どいつも見た目に違わぬ怪しい能力を使ってくる。敵の特徴をつかみ、こっちも特殊能力を使いこなす機転が必要だ。



敵がつくる壁

◀ボスの能力でつくられた壁。砂で壊せるが、壊さないのもひとつの手。

上下する柱

◀突然出現、消滅する柱。逃げ場を塞がれることもしばしばなので注意。



◀ボスは厄介な特殊能力を持っている。なかには複数の能力を持つキャラもいる。

どれがホンモノ!?…

サバイバル in ピラミッド！

安全地帯とアイテムがカギ！

敵がいっぱいのピラミッド内部。しかし敵を倒す手段は流砂トラップによる砂攻撃のみ。非常にツライ戦いになることは間違いないが、そんな冒険を助けるアイテムもいくつか登場する。敵のすべての攻撃を無効にしてしまう無敵の"アンク"や、宙に浮いて砂を回避できる魔法の"カーペット"などのアイテムがそれだ。それに対して、ストーリーアイテムと言われる25種類の財宝には特殊効果はないのでカン違いしないように。通常アイテムは敵も取ってしまうので、できるだけ取らせないように立ちまわろう。また、各フロアには比較的安全と言えるような場所が存在し、それらの場所を早めに発見すると戦いに余裕が生まれる。つまり、逃げ場のキープとアイテムの回収、使用のタイミングが生き残りのコツと言えるだろう。





レバーを押す！

◀レバー上で○ボタン4回連打後すぐ逃げる！　これが鉄則。砂の出るタイミングは微妙。砂は壁で分流する。

排砂口

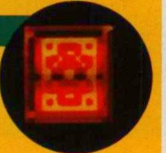
◀砂がたどり着く先はココ。排砂口に入るまで砂は消えない。この付近がいちばん安全なのかもしれない!?

アイテム



パワーアップ

◀砂の量と勢いが5段階までUPする。でも取りすぎはキケンを招くかも。



カーペット

▶宙に浮き、砂を回避する切り札的アイテム。効果が切れないうちに安全圏へ！



アンク

◀取った瞬間から一定時間、敵のすべての攻撃を無効にする。突き飛ばしも無効！

財宝はドアの中に眠る……



◀見づらいが各階には小さいドアがあり、財宝が隠されていることがある。確認の方法はドアのノックだ！

トン トン



◀財宝が入っていれば、このように出現する。取り忘れに要注意。

お宝発見！

©1997 SANYO Electiric Co.,Ltd.



"PS" マークおよび "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
5月30日発売
SANYO
人と・地球が大好きです
ピラミッドに仕掛けられた罠とは…？
アメンホテップの秘宝とは…？
GRITZ
グリッツ
ザ ピラミッドアドベンチャー
冒険＆流砂バトルだ、
グリグリ、グリッツ！
砂を噛ませて、グリグリ進め！
GRITZはトレジャーハンティングチーム。彼らの目的は "ヌトのピラミッド" に眠る古代エジプト最大の秘宝「アメンホテップの秘宝」だ。しかしそこは悪名高き盗掘王、スニッチ・シーフの隠れ家だった。果たして彼らは秘宝を手にできるのか！
個性豊かなキャラの特殊能力を使いこなし、仕掛けてハメるアクションゲーム。対戦モード（最大4人同時プレイ）で燃えるか、一人で遊ぶアドベンチャーモードで全8ステージ＋アイテムによるマルチエンディングで熱くなるか。
標準価格5,800円（税別）
グリッツ<ザ ピラミッドアドベンチャー>
三洋電機株式会社
アクションアドベンチャー（1～4人用）
プレイステーション専用ソフト
SANYO オリジナルソフト
©1997 SANYO Electric Co.,Ltd.
三洋電機株式会社
<お問い合わせ／資料請求は>
情報通信事業本部　情報システム事業部　PC商品部PC業務課
〒370-05 群馬県邑楽郡大泉町坂田1-1-1 電話.0276(61)8359(直通)
<営業時間>月曜日～金曜日
(祭日および当社の休日を除く)
午前10時～午後3時
ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使いください。

人気ドラマの世界が格闘ゲームで甦る!!

聖龍伝説～外伝～



- ●格闘アクション
- ●バップ　●8月下旬発売予定
- ●予価¥5,800　●メモリーカード容量①

安達祐実の主演で放送された、NTV系人気ドラマ「聖龍伝説」。その後日譚として、新ストーリーで展開される格闘対戦ゲームがこの夏登場する!

聖龍拳の伝説、今ふたたび……

イラストをご覧になればおわかりのように、この「～外伝～」は、新たなサブキャラクター&ストーリーによって綴られる、ドラマ本編とは独立した作品だ。今作で主人公・聖羅の前に立ちふさがる敵は「鱗眼」という名の謎の武闘家。彼に操られた者たちが、聖龍拳の秘密をねらい次々と彼女を襲撃する!　果たして聖羅は、鱗眼の野望に打ち勝てるのだろうか……?

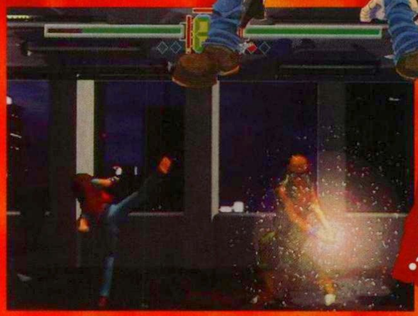
ゲームシステムは、標準的な2D格闘対戦型。プレイヤーは、聖羅を含む8人の中から自分のキャラを選択し、残りのキャラたちと対戦を行なっていく。このほか対戦用のVSモードや、ストーリーモードもゲームに収録される予定とのこと。また、主題歌にTV同様、THE POSTMENを起用するなど、ドラマ版のファンにも嬉しいサービスが用意されている。



▲ゲーム中では、3Dレンダリングされたキャラが戦いを繰り広げる。



▲格闘作品にはつきもののバトルシーン前のキャラ登場画面この部分のフェイスにも、3Dの人物像が使われている。



▶各技のエフェクトは、ドラマに劣らない迫力で展開される。このぶんなら聖羅の動きもかなり忠実に再現されるのでは?

聖羅の新たな戦いが始まる!



主人公 聖羅

◀聖龍拳の正統な伝承者。現在16歳。聖龍拳のパワーを使用すると、腕に、下にあるような龍のマークが浮かび出

彼女の行く手に立ちふさがる、新たな刺客たち!!

『聖龍伝説～外伝～』に登場する、オリジナルキャラクターたちの一部をここで紹介しよう。彼らのうち、右下に配置された修羅は中ボスとなるキャラクター。彼はプレイヤーがほかの対戦相手を倒したあとに登場して勝負を挑みかけてくる。基本的に修羅以外のキャラクターは、プレイヤーが使用可能。いずれも独特の格闘スタイルを身につけているので使い込むほどに、味の出てくるキャラクターたちだ。皆、鱗眼に深い恨みを抱いているが、プレイヤーが自キャラに選択しなかった場合、鱗眼の策謀や自らの意志で、行く手に立ちふさがることになる。

九条瑞香



珠凰流空手師範代。流派の表の顔を受け継ぐ18歳。鱗眼に父を再起不能にされ、その復讐を誓う。

九条葵



15歳ながら、流派の裏の顔である珠凰流武術の奥義を伝授される。姉をもしのぐ実力の天才少女。

アルバート・スヴェンソン



CIAの工作員。24歳。修羅に父を殺害され、特殊部隊仕込みのマーシャルアーツで復讐をねらう。

紫苑



鱗眼の10歳の息子。母の死因が父・龍眼にあることを知りそのもとを飛び出した。冥龍拳の使い手。

ガタ・ビワンク



ザイール出身の22歳の傭兵。独自の格闘術はマサイの戦士を彷沸とさせる。龍眼を追う上司に従う。

修羅



龍眼の弟子。19歳。華麗かつスピーディな格闘スタイルを持つ美青年。ただし性格は冷淡で残虐。

© NTV/VAP INC.


聖龍伝説
LEGEND of St.DRAGON
～外伝～
さあ、懺悔の時間だよ
日本テレビの高視聴率番組が、
待望のゲーム化！
あの聖龍伝説が、外伝となって甦る！
対戦モードだけ
じゃない！
聖羅の新しい戦いが、
ストーリーモードで
展開される…！
せいりゅうでんせつ がいでん
聖龍伝説～外伝～
■発売日：8月1日（予定）■価格：5800円（税別）■ジャンル：格闘アクション■
vap GAME
株式会社バップ
〒102 東京都千代田区四番町7 新和ビル2階 TEL.03-3234-2431
VAPホームページ http://ntv.co.jp/grp/vap/
©NTV / VAP INC.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation

サンプルロム入手!! オープニング公開!

真説サムライスピリッツ

武士道烈伝



新たなるサムライたちの物語が今、始まる……

いよいよ発売間近の『武士道烈伝』! 今月は入手したサンプルロムから全キャラの序盤の物語を紹介してゆこう。新着画面も盛りだくさん!!

●RPG
●SNK
●6月27日発売予定
●予価¥6,800
●メモリーカード容量①～②

天草四郎時貞復活。すべてはそこから始まった……

第1作『サムライスピリッツ』のラスボスである天草四郎時貞。現世に復活した彼は、魔界で力を与えてくれた暗黒神アンブロジァの復活を企む。「邪天降臨之章」ではこの天草によって引き起こされた数々の事件を追ってサムライたちが日本中を駆け巡ることとなる。基本的な物語こそ格闘ゲームと同じだが、本作では牛若姫や界三兄弟など、多彩なオリジナルキャラを加え、また違ったボリュームのあるストーリーを構築している。本作により「サムライ」たちの物語が膨らむことは間違いないだろう。



◀メンバーを決定するサムライ酒場では、豊富な会話パターンが用意されている。ナコルルがリムルルに話しかけると……。



▶バトル画面も大迫力。格闘ゲームでおなじみのあの奥義(必殺技)が炸裂するのだ!(画面は妖花慟哭之章のもの)

パーティー能力データ表

キャラ名	攻撃	防御	素早さ	回復奥義
覇王丸	A	C	C	×
ナコルル	D	D	B	○
橘　右京	A	C	C	×
ガルフォード	C	B	A	×
チャムチャム	B	E	B	○
牙神幻十郎	A	B	B	○
千両狂死郎	A	D	E	×
シャルロット	B	A	D	×
リムルル	E	D	B	○

覇王丸

和狆のもとで修行を続ける覇王丸の目標は柳生十兵衛に勝つことだった。そんなある日、彼の目の前に天草四郎が出現する。暗黒の力を授けるから仲間にならないか、と誘いをかける天草を"力は自分の腕で得るものだ"と突っぱねる覇王丸。ことのいきさつを聞いた和狆は暗黒の力からは逃れられないと言い、覇王丸に江戸の柳生十兵衛を訪ねるよう命ずるのだった。



▲いきなり始まる十兵衛との戦い。覇王丸の心に残る屈辱の一戦だった。十兵衛に勝てる日はやってくるのか。

ナコルル

異変を感じて旅立った父、ラメトクを心配するナコルルとその妹、リムルル。そんな折、父が持っているはずの宝刀だけを守護鳥ママハハが運んできた。不安にかられるナコルルたち。ラメトクの娘にして戦士であるナコルルは、父を捜しに出かけ、森の奥で息絶える寸前のラメトクを発見する。彼女は父の最期の言葉に従って江戸の柳生十兵衛を訪ねるのだった。



▲江戸に旅立つ前に、連れてゆく守護獣を選ぶことができる。もちろん使用可能奥義に差が出てくるのだ。

橘右京

最愛の人、お主に贈るため、究極の花を探し求める右京。ある蘭学者のもとを尋ねた彼は、究極の花は、魔界にあるという話を聞く。魔界に行き、生きて帰って来た者はいないと止める学者に右京は、肺の病のために自分の命が長くないことを語る。「残り少ないこの命、何を恐れることがありましょう」そう言って背を向ける右京を、蘭学者はただ見送ることしかできなかった。



▲究極の花のことについて尋ねる右京。この後、彼は魔界の入り口を探して旅をすることになるが……。

ガルフォード

さらなる強さを求め、服部半蔵のもとで修行を始めるガルフォードとアースクェイク。半蔵が息子の真蔵と引き合わせようとした矢先、真蔵の肉体を天草が支配してしまう。「乗っ取られるはわが息子の不覚なれど、その肉体返してもらう」と、天草を追ってゆく半蔵。ガルフォードは正義感から天草四郎を追うことを決意する。兄弟弟子アースクェイクはいずこかへ消えていった。



▲真蔵の肉体を支配する天草四郎。その魔力の前に何もできないガルフォードと服部半蔵……。

チャムチャム

平和なグリーンヘルの村に突如、天草四郎が現われる。チャムチャムの兄、タムタムの必死の抵抗にもかかわらず、彼は村の秘宝パレンケストーンを奪い去ってしまう。パレンケストーンの輝きを守れなかったため、神により猿の体に封じこめられてしまうタムタム。そしてパレンケストーンを取り戻すために、妹のチャムチャムが旅立つことになってしまうのだった。



▲猿になったタムタムの言葉はチャムチャムには理解できない。格闘ゲームとは展開がひと味違う。

牙神幻十郎

覇王丸と共に和狆の寺で修行する幻十郎だが、その日々にいらだちを覚え始めていた。そんなある日、覇王丸のもとに天草が現われる。彼は幻十郎よりも覇王丸の力に興味を持つ。怒った幻十郎は天草に戦いを挑むがしかし、返り討ちにあってしまう。傷が癒えた彼は、暗黒の力にかかわるなと言う和狆の制止も聞かず、江戸の柳生十兵衛のもとを訪ねるため旅立つのであった。



▲その圧倒的な力の前に、ついに敗北する幻十郎。この戦いが幻十郎の人生を狂わせてゆく……。

©1997 SNK・フジテレビ・ASATSU イラスト/しろー大野 ※画面は開発中のものです。

新着画面公開！　新たなるサムライワールドがここに!!

世界を駆けるサムライたち 様々な風景、そして再会

今回届いた新着画面はゲーム中盤以降のもの。妖花慟哭之章を中心に様々なシーンを紹介してゆこう。

これまでの情報で見る限り（邪天降臨之章では）天草、そして（妖花慟哭之章では）ミヅキを追うサムライたちは、世界各地で起こる災厄に必ずと言っていいほど巻き込まれてゆく。人々から頼まれたり、自ら飛び込んだりと人それぞれではあるが危険な地へおもむいたり暗黒の力を使う強敵と戦ううちに、自らの奥義をパワーアップさせたり新たなる奥義をあみ出してゆくといったこともあるようだ。



▲懐かしいカムイコタンへ立ち寄ったナコルルに村人が声をかけてくる。


◀険しい山中を行くガルフォードとナコルル。ふたりしかいないってことは妖花慟哭之章？

炸裂する奥義!!　そして新たなる技とは!?

サムライたちはレベルアップすると様々な奥義を習得してゆく。RPGということもあり、なかには回復奥義と呼ばれる体力回復の技を持つ者もいる。基本的には格闘ゲームにあった奥義は入っているので安心してほしい。さて、それらおなじみの技も、本作ではよりパワーアップするらしことが判明。現在わかっているのは右京の秘剣 薄刃陽炎だけだが、まだまだ数多くの奥義がパワーアップしてゆくことだろう。もちろんRPGオリジナルの技も負けないくらいの迫力がある。



◀ジャスティスブレードを地面に突き立てて、相手に向かい雷電を走らせる技。

新技


風刃夢操翔



◀一度の攻撃で複数の敵にヒットするようになった秘剣 薄刃陽炎。

進化

グリーンヘルでの異変!!

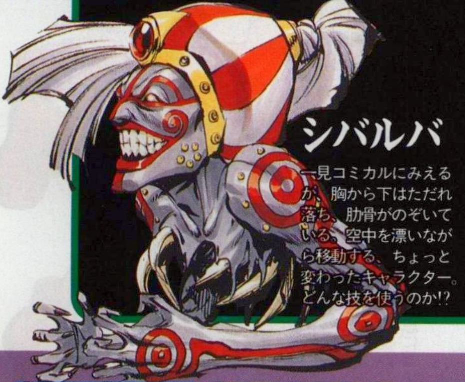
土着の魔物“シバルバ”の恐怖……!?

もともとはグリーンヘルに封印されていた魔物だが、飛来した邪銅鐸によりその封印を解かれた。日本で言うところの鬼のようなものだ。ミヅキはこのシバルバを利用して恐怖と絶望の“気”を吸収しようとしている。奇怪な病に倒れる村人、狂い始める自然の守り神。サムライたちはグリーンヘルを守ることができるか!?





▲太陽神殿のあるハレハレ山で悪事を企む（？）シバルバ。いったい何をしようとしているのだろうか？



シバルバ

一見コミカルにみえるが、胸から下はただれ落ち、肋骨がのぞいている。空中を漂いながら移動する、ちょっと変わったキャラクター。どんな技を使うのか!?

サンフランシスコのホーリーとは!?

開拓民の希望!?“ホーリー”とサムライたち

ゴールドラッシュで沸くサンフランシスコ。巨大な橋の完成を目前にして飛来した邪銅鐸により魔物が出現、工事の中断を余儀なくされていた。街道も封鎖されたため、食料も底を尽きかけ、絶望的な状況になってしまっている。そんな中、ひとりの老人がたどり着く。彼こそ伝説の魔法使いホーリーだというのだが……。




▲人々は口々にホーリーのことを噂する。なんでも極度に衰弱しており、病に臥せっているらしい。



ホーリー

見たところ人の良さそうなジイサンであるが、某ガン○ルフに似ていないこともない。魔法使いだという噂だが、果たしてサムライたちの敵か味方か？



オープニングデモも大迫力!!

ついにオープニングのデモも完成。しろー大野氏のイラストをふんだんに使用したムービーとなっている。限られた誌面ではあるが、できるだけの画像を掲載しよう。もちろんオリジナルキャラである疾風の鈴音や牛若姫なども見られる。この映像をその目で見ることができるのももうすぐ。しばしの間の辛抱だ。


◀人気ナンバー1の（？）ナコルルは上下スクロールで登場する。宝刀チチウシを手に前方を見据えるまなざしは何を映しているのか……？



登場キャラクタープレビュー!!

パンツァーバンディット

天駆ける方舟――アークをめぐって少年たちは未知の冒険へ……!!

●格闘アクション
●バンプレスト ●7月発売予定
●予価¥5,800 ●メモリーカード容量①

バンプレストが贈る期待の格闘アクション『パンツァーバンディット』。今回はその世界設定と作品中に登場する、魅力あふれるキャラクターたちを紹介してゆこう!

異世界「カナダイン」で繰り広げられる冒険と戦い……!!

はるかなる異世界「カナダイン」。それが本作『パンツァーバンディット』の舞台だ。プレイヤーキャラクターであるコウ(=パンツァーバンディット)たちは、この蒸気文明とわずかな魔法が共存する世界で冒険を繰り広げることになる。なお、作品タイトルにもなっている〝パンツァーバンディット〟とは冒険を生業としている者たちの中で、伝説の魔人「シンク」を入手し、行動を共にしている者のこと。

「カナダイン」と「アーク」そして伝説の魔人「シンク」とは……!?

各地に残るシンク伝承。時には神、時には悪魔と呼ばれるシンクの伝説に共通するのは、すべてが「アーク」に関係しているということだった。アークとは蒼空に浮かぶ天駆ける方舟。その中には古代文明の遺した莫大な財宝と叡智が眠るという。そうした中、シンク研究の第一人者、Dr.ファラドがシンクとアークの謎を解くため、調査に乗り出した。

PLAYER CHARACTER プレイヤーキャラクター



コウ

装備:パワーナックル
シンク:ライデン(攻撃型)

向こう気の強さと並外れた運動神経を持つ冒険好きの熱血少年。Dr.ファラドの「アーク・プロジェクト」の真意に気づいたクーロン博士から「パワーナックル」と攻撃型シンク「ライデン」を授かり、計画を阻止すべく戦いにおもむく。主人公的位置づけのスタンダードキャラ。



カスミ

装備:イグニッションダガー
シンク:ハヤブサ(動物型)

クーロン博士の孫娘で、コウとは幼なじみ。幼いころに家を飛び出した兄・ジンを探して冒険中。クーロン博士から「イグニッション・ダガー」と動物型シンク「ハヤブサ」を授かる。

ミウ

装備:イグニッションダガー
シンク:ハヤブサ(動物型)

クーロン博士の孫娘で、コウとは幼なじみ。幼いころに家を飛び出した兄・ジンを探して冒険中。クーロン博士から「イグニッション・ダガー」と動物型シンク「ハヤブサ」を授かる。



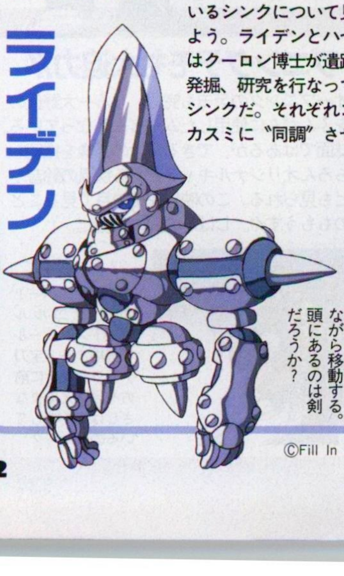
アイン

Dr.ファラドが人型シンクをモデルに製造した戦闘用サイボーグ。Dr.ファラドの命令に従わないことから廃棄処分になるが、クーロン博士に救われる。その恩に報いると同時にファラドへの復讐を心に刻んでいる。

シンク紹介!

各地に様々な伝承が残っていることからもわかるように「シンク」にはいろいろな形態があるようだ。ここでは作品中でプレイヤーキャラクターが連れているシンクについて見てみよう。ライデンとハヤブサはクーロン博士が遺跡から発掘、研究を行なっていたシンクだ。それぞれコウ、カスミに〝同調〟させてあるらしい。ショウキは、ミウの村の守護神として祭られているシンク。どうやらミウが持つ魔法の杖と関係があるようだ。

ライデン



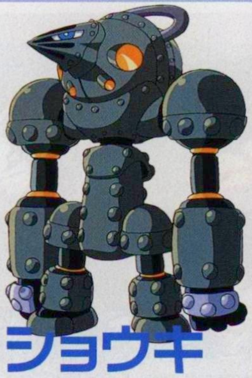
◀空中を浮遊しながら移動する。頭にあるのは剣だろうか?

ハヤブサ



◀犬(狼?)をモデルにしたシンク。ちゃんと吠える。

ショウキ



▲いかにもパワーがありそうなシンク。ミウを背中に乗せたまま戦う。

©Fill In Cafe ©BANPRESTO 1997

プレイヤーの行く手を阻むボスキャラ、そしてサブキャラクターたち

その名は「五人衆」！様々な分野のエキスパートだ!!

Dr.ファラドの進める「アーク・プロジェクト」のために各地から呼び寄せられたエキスパートたち。その中でも、ファラド自身がスカウトした５人はいつしか「五人衆」と呼ばれるようになった。ここではその「五人衆」を紹介してゆこう。

グスタフ



重量級パワードスーツを装備し、数々の銃火器を使いこなす傭兵。その装甲とパワーは計り知れない。ただし、センカには頭が上がらないらしい。



ジンゴロウ



Dr.ファラドの開発した剣「カネサダ」を使う、はるか東方からやって来た剣豪。もともとはDr.ファラドの雇い主、ゴールデン卿の剣客だった。



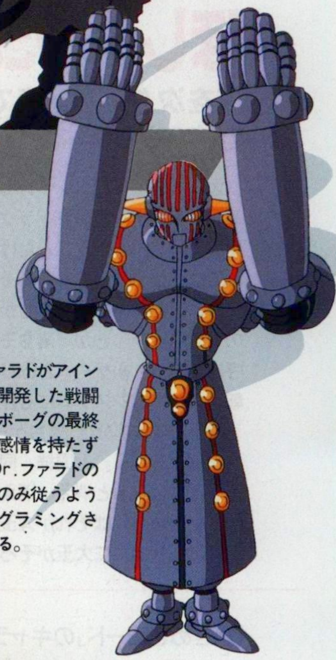
ムドウ





その能力を見込み、Dr.ファラドが莫大な金をもってして雇い入れたという、謎の呪術士。得意とする呪術でプレイヤーキャラに攻撃を仕掛けてくる。

ツヴァイ



Dr.ファラドがアインの後に開発した戦闘用サイボーグの最終形態。感情を持たず冷徹。Dr.ファラドの命令にのみ従うようにプログラミングされている。

センカ





「五人衆」の中で唯一の女性。姉御肌の美人であるが、その正体は体術と仙術に長けた仙術師。巨大なハリセンを使い、プレイヤーの前に立ちふさがることになる。

SUB CHARACTER

サブキャラクター



クーロン博士

シンク研究機関で研究を続けていたシンク研究の第一人者。だが、Dr.ファラドの進める「アーク・プロジェクト」の真意に気づき、ファラドと対立する。

Dr.ファラド

財団のトップ、ゴールデン卿をそそのかし「アーク・プロジェクト」を推進するシンク研究の第一人者。クーロン博士とは昔からのライバル関係にある。

新たなるステージも完成に近づいている！

アークへと続く道は険しい。現在開発されている４つのステージのうち、３つはほぼ完成。今回写真で紹介しているのは、以前紹介したふたつのステージとは異なったステージのものだ。



▶幾何学的なステンドグラスが印象的なステージ背景。ちなみに戦っているのは今回動かせるようになっていたアイン。銃器を使った攻撃も行なえるようだ。



◀上のステージの奥にある場所。なお、出てくる敵キャラや自キャラのモーションはまだ調整中だ。

VSプレイでは最大４人までのプレイが可能！

現在の開発度は60％とのこと。残念ながら写真ではお見せできないものの、この作品のウリであるマルチタップを使った４人同時対戦ももちろん可能だ。任意でチーム対戦ができるようになるらしく、１対３なんていう変則マッチも可能となる……はず(笑)。詳しくわかり次第続報をお届けしてゆく予定なので、それまでしばしお待ちいただきたい。

▼蒼い空に浮かぶ方舟――「アーク」。オープニングはコウがアークを見つめるシーンから始まる。果たして、そこに何が待っているのか!? その謎はプレイしてからのお楽しみ！

アークの財宝と叡智はだれの手に！



『ぱずるだま』のさらなる進化形、発売迫る!

ときめきメモリアル 対戦とっかえだま



一見するとフツーの“落ちモノ”、プレイしてみるとゼンゼン別モノ、アーケードで好評の『とっかえだま』が11人の女のコと個性的なストーリーをひっさげ、いよいよPSに登場! パズルファン必見のその魅力に迫る!

●パズル
●コナミ
●6月19日発売
●予価¥5,800
●メモリーカード容量未定

ほしい「たま」を待つ必要のない アクティブなパズルゲーム

玉を次々取り替えて自由に「連鎖」を組む!

大人気恋愛シミュレーション『ときめきメモリアル』のキャラクターを使用している、ということだけにとらわれてはイケナイ。もちろんそれもこのゲームの魅力のひとつ。しかし、従来の“落ちゲー”とか“落ちモノ”とか呼ばれるパズルゲームとはひと味違う、斬新なゲームシステムにも注目したい。

確かに基本部分は“落ちゲー”のひとつ『ぱずるだま』と同様。同じ色の大玉を3つ並べると消え、消えた大玉の隣に小玉があればそれが大玉に変化、それにより新たに大玉がそろうと「連鎖」して相手を攻撃できる。しかし、プレイヤーはフィールドを自在に移動できる「羽玉」を操作し、その内部にストックされた玉を画面上の任意の玉と次々取り替えていくことにより、ほしい色の玉を待つことなく、自由に「連鎖」をつくることができるのだ。

このシステムは、パズルゲームの常識を越えたアクティブな対戦を可能にしている。もちろん、相手の攻撃により増えた小玉を利用して反撃する、『ぱずるだま』でおなじみの“返し技”も可能。一発逆転の可能性と共に、攻撃のタイミングを考える駆け引きの重要性も増している。



◀▼朝日奈(左)の攻撃で窮地に陥った清川(右)。しかしここからでも逆転可能だ。

多彩なゲームモード



◀ひたすら対戦を繰り返す「きらめきモード」で高得点を目指せ! 乱入による対人戦も可能だ。



▶決められた条件で玉を消していく「ひらめきモード」も充実。



◀「ときめきモード」ではキャラクターごとにストーリーが!

11 Stories

「ときめきモード」のキャラクター別ストーリーをキュートな新着イラストと共にちょっとだけ公開しよう!

藤崎詩織 スーパーヒロイン詩織の目的はもちろん伝説の樹の下での愛の告白だ!

片桐彩子 美術部の片桐は、文化祭での似顔絵描きの練習のため、モデルを探す。

美樹原 愛 捨てネコを見つけた美樹原。しかし、家にはすでにムク(犬)がいる……。

如月未緒 図書室で試験勉強にはげむ如月。そこに他の女の子たちが登場して……。

早乙女優美 雪が降って大はしゃぎ。通りかかる先輩たちに雪合戦の勝負を挑む。

虹野沙希 お弁当をふたつつくって遠足へ。女子の間でも「虹弁」は大人気で……。

清川 望 海に泳ぎに来た彼女は、きらめき高校の生徒たちを見つけるが……。

鏡 魅羅 バーゲンに買い物にきた彼女。そのプライドはいつもトラブルを呼ぶ。

古式ゆかり 友達に誘われるままにプールに来たが、泳げないことを思い出して……。

朝日奈夕子 カラオケに熱中する朝日奈。採点機を見つけ、周囲に勝負を持ちかける。

紐緒結奈 幾多の苦難を越え、世界征服を目指す。彼女だけ羽が違うんですけど……。



この人たちはどうなる?

デフォルトの状態では選択することのできないこのふたり。しかし、イラストがあるということは、もしかすると使用する方法があるのかも? 発売が待ち遠しい!



伊集院レイ

館林見晴

©1994 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
※画面は開発中のものです。



CDチェンジで最強モンスターを探せ!!

JUST! ARRIVED

Monster Farm
モンスターファーム

「モンスターファーム」はあらゆるCDからデータを取り込み、オリジナルのモンスターを生み出すことができる育成シミュレーション。誕生するモンスターは200種類以上にも及ぶ!

- ●育成シミュレーション
- ●テクモ
- ●'97年夏発売予定
- ●価格未定
- ●メモリーカード容量未定

斬新なアイデアでゲームの世界を広げたSLG

あこがれの最強モンスターブリーダーを目指すのだ!

前号を読んでいない方のために、ここでもう一度ゲームの内容を説明しよう。プレイヤーはファームのオーナーとなり、2000Gの資金を元手にモンスターを育成する。そして毎年4回行なわれる大会に出場させ、最強のモンスターを育てることがゲームの目的。モンスターは市場でもらえる3種類のほか、音楽CDやほかのゲームCDのデータを読み込ませることにより基本種族数10種類、200種類以上の組みあわせを誕生させることができる。育成の方法は仕事と修行のふた通り。仕事は10種類あり、それぞれもらえる賃金、アップするパラメータ、疲労度が違う。修行は数種類あり、パラメーターを大幅にアップさせることができ、新しい技を身につけることもできる。しかし期間は4週間と長いうえ、かかる費用も高いので、頻繁に出すのも考えものだ。大会は6つのランクに分かれ、モンスターバトル形式で行なわれる。技は命中率の高さやダメージの大きさがそれぞれ違うから、状況に応じた技を選ぶことが重要だ。最強のモンスターブリーダー（オーナーのこと）目指して頑張ってほしい。



▶バトルで相手をノックアウトすると、モンスターの人気が上がるのだ。

オリジナルモンスター出現



▶さあ神殿に行ってオリジナルのモンスターを誕生させてみよう。

▼神殿でCDのデータを読み込ませれば、オリジナルモンスターを誕生させられる。

CDチェンジでより強力なモンスターを誕生させろ!

前号では、開発途中でお伝えすることができなかった、CDチェンジによるモンスター誕生システムの詳細を紹介しよう。

オリジナルモンスターは音楽CDだけでなく、ほかのプレステのCDや、異なったハードのCD－ROMでも誕生させることができる。どんなモンスターが出現するか、実際にセットしてみないとわからないなんて、とってもワクワクするシステムだ。


▶待望の誕生シーン。どんなタイプのモンスターかとっても楽しみだ。

個性豊かなモンスターたち

市場でもらえるタイプ

モンスター市場で手に入るのは全部で3種類。友達同士で同じモンスターを育て、どちらが強く成長させられるか競ってみるのも面白い。どんなモンスターでも強くしてみせる、という自信のある人にも育ててほしい。


▶自分で名前を変えられるが市場での名前はディノ。パラメーターのバランスがとれていて初心者にはオススメ。


▼市場での名前はライガー。回避、命中などが優れている。KO勝ちは難しいが相手より多く攻撃を命中できる。


▶命中が優れたタイプ。忠誠度が低く、最初は思ったとおりに攻撃してくれない。市場での名前はスエゾー。

CDから誕生するタイプ

約数10種類いる基本種族の中から今回は5種類を紹介しよう。丈夫で力が強いタイプ、ライフが多いタイプなど様々。同じタイプでもパラメーターの異なる個体が生まれるので、より強いモンスターをもとめてCDを入れ替えてみよう。


◀ゴーレムタイプでとても大きなモンスターだ。ちからと丈夫さが優れているが命中が低い。


▼ちょっと近寄りづらい、いもむしタイプ。ライフが多いのが特徴だ。命中の高い尻尾ピンタで攻撃しよう。


◀可愛いうさぎタイプのモンスターで、回避、命中が高い。ぐるぐるパンチは強力な技だ。


◀アメーバーのように体の形が変わる。パラメーターはバランスがとれている。


▶命中が高い以外は全体的に弱めのモンスター。セクシーな水着姿が見たい人は育てよう。

©TECMO LTD.1997

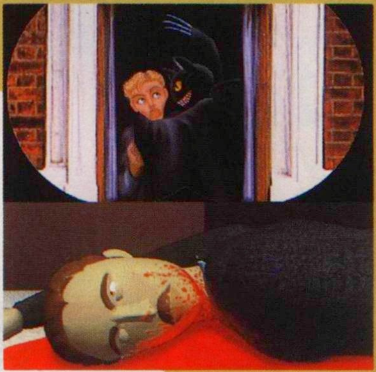
原作者・山口雅也氏に直撃インタビュー！

Cat the Ripper

キャット・ザ・リパー

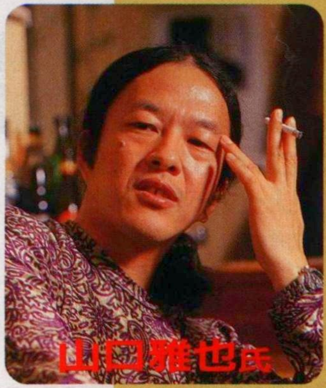
13人目の探偵士





殺人鬼、名探偵、密室殺人……。本格ミステリー要素をたっぷり詰め込んだマニア垂涎の大作ADV。その魅力を原作者が語る！

●3D探索型アドベンチャーゲーム
●トンキンハウス　●7月発売予定
●価格¥5,800　●メモリーカード容量①



ミステリーの論理をこのゲームで楽しんでほしい

――まず、TVゲームはお好きですか？

「面白いとは思うけど、のめり込んでやるまではいかないね。結局ゲームってドラッグじゃない？　すごく時間をとるんだよ。仲間うちでは、ゲームを〝作家殺し〟と呼んでたりするんだよね、実は（笑）」

――先生のご専門であるミステリーを題材としたゲームもありますが？

「正直言うと、今までのものはそれほど面白いとは思わなかったね。まず、プロットに満足できない。それはゲーム自体というより、ミステリーを読みすぎて少しのことでは驚かない僕自身の問題もあるんだけど。ミステリー小説には150年の歴史があって、トリック、テーマ、手法と様々な原理原則の積み重ねが書き手にも読者にもあるからね。ゲームは、ユーザーが若いこともあってまだ内容面の批判は少ないと思うけど、改善の余地はあると思います」



▲現在は新作書き下ろし小説を構想中。今後はゲーム分野にも積極的に参入が予定されている。

――ほかにゲームと小説の違いは？

「小説のミステリーが目指してるものというのは、みんなはトリック、トリックというけど、本当は〝必然性〟なんだよ。なぜそうなるのか、という論理性。でもゲームでは、ユーザーとクリエイターとの暗黙の了解で、手掛かりひとつでも、どうしてここにこれがあるのかを説明しないで処理されることがある。もっと論理的につくれば小説の読者にもアピールするものになると思いますね」

――このゲームの原作『13人目の探偵士』は最初ゲームブックとして出版されたものですが、今回のゲーム化のきっかけは？

「もともとゲームにしやすいと思ってたんだよね、ゲームブックとして書いたんだから。実は、今回ゲーム化の話を持ってきたプロデューサーとは、早稲田大学のミステリー研究会で一緒だったんですよ。僕もこの作品をゲーム化するならミステリーをちゃんとわかる人と思っていたので、話がトントンと進んでいったんです」

――ゲーム化で手を加えた部分は？

「キャラクターづくりでディスカッションはしましたが、原作で大筋のプロットや展開やゲーム的な分岐はすでにできあがっているので、それ以外はお任せ。原作にはない伏線の張り方やマニアックな知識をいかした工夫がされてますね。手掛かり探しも凝っていて、原作者の僕でもなかなか先に進めないくらいなので（笑）、原作を読んでしまった人も問題なく楽しめる面白いものになっています」

――実際にゲーム画面をご覧になってどう思われましたか？

「キッドもピンクもスマートでカッコいい。両方のキャラクターとも満足してます。あと、この作品がゲームになって感じたことなんだけど、僕の小説は写実的なリアルさとは離れたものなので、映像化はムリだと思っていたんだよね。火曜サスペンス劇場でパンク刑事もないでしょ（笑）。そういう意味では感激があった。ゲームの中だったらこいつらが動くんだって。だから、これからも小説以外にゲームの仕事は続けていこうと思ってます」

――最後に読者のみなさんにメッセージを。

「ゲームの中だけでゲームを楽しむだけじゃなく映画、小説、音楽といろいろ摂取していってほしいですね。特にミステリーアドベンチャーは、どんどん小説家が参入してハイレベルなものになっていくはずなので、小説もちゃんと読んでおくと、よりゲームを楽しめるんじゃないかな。山口の小説も読んでおくといいよ（笑）」

PROFILE

早稲田大学卒。1989年『生ける屍の死』で本格デビュー。パラレルワールドの英国を舞台にした『キッド・ピストルズ』シリーズで脚光を浴び、1995年度のミステリーベストテンで『ミステリーズ』が第1位に輝く。1994年発表の『日本殺人事件』では日本推理作家協会賞を受賞。



◀原作の「13人の探偵士（山口雅也著／東京創元社刊）文庫化予定。

そしてPS版『キャット・ザ・リパー』はこうなる！

ゲームは、主人公（プレイヤー）が見知らぬ部屋で目覚めるところから始まる。ひどい頭痛に悩まされ、記憶をなくしていることに気づいた主人公は、自分の傍らにおびただしい血を流して倒れている死体を見つける。その指先には「CATIS」のダイイングメッセージが！　様々な疑問の中、主人公は不可思議な事件の解明を試みる。パンク刑事・キッド＆ピンクのふたりや3人の名探偵士といった、個性的で魅力的なキャラクターたちと共に、犯人を捜し出していくのだ。

山口雅也氏の原作を使用しているだけあって、ミステリーマニアを十分満足させる綿密で論理的な謎解きと、凝りに凝ったストーリーが魅力の本作。インタビューで山口氏が語るように、原作にはない探索シーンや仕掛けも満載。従来のアドベンチャーゲームの枠をはるかに越えた、超本格派推理の妙を、じっくり堪能できる1本だ。



◀ゲームらしいお遊びもいっぱい。キッドがとり出したバッジに描かれているのは……??



▲現場は探偵士の事務所が集まるビルの1室なのだ。



パンク刑事キッドも大活躍！



主人公が目覚めるとそこには死体が…??

▲カーソルをあわせて○ボタンを押してアイテムを入手。何もない場所では移動方向を示すカーソルに変化する。

©1997 TONKINHOUSE　©撮影／藤田正弘

PSオリジナル「アットホームモード」の情報を入手!!

子育てクイズ マイエンジェル



総問題数1万5000問!! 新たな"子育て"が始まる!

ついにPS版オリジナルモードが判明した。「アットホームモード」と名づけられたその内容とは!? 今回は新たなイベントとミニゲームを中心に紹介してゆこう。

●子育てクイズ
●ナムコ　●今夏発売予定
●価格未定　●メモリーカード容量未定

ここが違う! PS版「アットホームモード」はこんなに凄い!!

簡単に説明してしまえば、「アットホームモード」というのは「アーケードモード」を大幅にアレンジしたもの。ただし、そのアレンジぶりは半端なモノではない。右をご覧いただければわかるとおり、変更点は多岐にわたっている。なお8000問の追加問題は完全新作。極端な話、アーケードモードを丸暗記してしまった人も十二分に楽しめる。また、このページで紹介しているとおり、新作イベントも目白押しだ! PSで新たな子育てが楽しめそう。

- ●アーケードモードよりも多い8000問の問題を追加!
- ●グラフィックがフル画面サイズになった!
- ●鈴木真仁さんが娘の声を担当(もちろん新録音)!
- ●アクション要素の強いミニゲームが追加!
- ●子供の名前は自分で入力可能!
- ●メモリーカードにセーブ可能!

おつかい 5歳



▶ということで娘をおつかいに出すことになった。どうする?

行く前に確認!



◀確認すると一生懸命思い出す。まじめパラメーターにボーナス。

肉を買う!



▶手加減を知らないわが娘。わんぱくと人文科学にボーナス。

野菜を買う!



◀親父の売り文句に思わずポッ、お色気と社会科学にボーナス。

夜泣き 0歳



▶夜泣きするので「眠らせない」ことに。深夜番組にハマった娘はおたくと人文科学にボーナス。



▲「薬を使う」で強制的に眠らせる。でも3日3晩はちょっと眠りすぎじゃない?

クラブ活動 13歳



▲帰宅倶楽部をすすめたらこんなことに。お色気と社会科学にボーナス。(?)



◀健康的にバスケット部。もちろんわんぱくパラメーターにボーナス。

その他のイベントも盛りだくさん!!

ボクシングジムへ通う



▲ダイエットのためにボクシングを始める娘。どこかで見たことのあるトレーナーだが……。

アルバイト



◀お小遣いのためにアルバイト。でも、いきなりハードなバイトだこと。

ペットを飼う



▶子犬を拾ってきた娘にイグアナをすすめるパパ。何かが違う。

告白!?

▼片想いの相手に思いきって告白する娘! 結果は……!?



ウワサのミニゲームついに発覚!!

ついに、新ミニゲームの情報が到着した。「かくれんぼ」は画面内を次々に移動する娘が最後に隠れた場所を当てるゲーム。娘の動きを目で追うのだ。「学芸会でのビデオ撮影」は役に扮した娘をカメラカーソルで追い続けるゲーム。舞台の上の子供たちの中からわが娘をうまく撮影できるだろうか?

かくれんぼ



◀「かくれるよ」メッセージのあとからスタートする。

ビデオ撮影



▶娘を撮るとハートマークが。親馬鹿ですか?

楽しかった思い出はアルバムモードで

娘の成長はアルバムモードで鑑賞できるようになる。アットホームモードで見たイベントはすべて記録される予定。

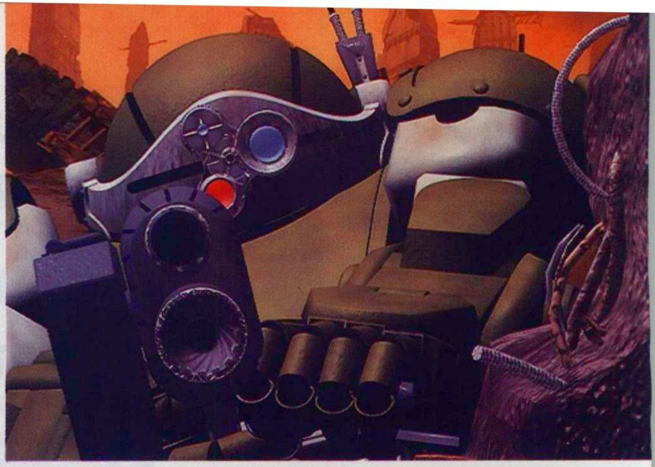


▶これがアルバムの表紙。この中に数々の思い出が…。

©1996 1997 NAMCO LTD.

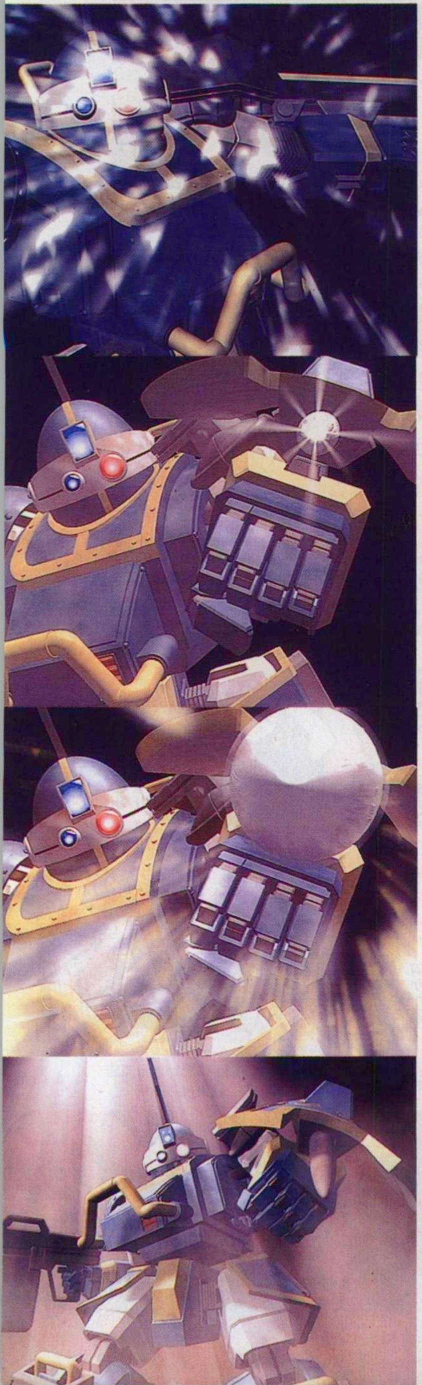
迫力のオープニングムービーを紹介！

青の騎士 ベルゼルガ物語™



ファンの熱い視線を受け、新たな情報が待たれる『ベルゼルガ物語』。今回はオープニングムービーや新イラスト、そして限定版について紹介していこう。

- ●ATカスタマイズアクション ●タカラ
- ●夏発売予定 ●メモリーカード容量未定 ●予価¥5,800
- ●通信対戦ケーブル対応 ●アナログジョイスティック対応



描き下ろしイラストも続々と公開

バトリングへ誘うオープニングムービー

CGで描かれたベルゼルガが、スコープドッグが動き、闘うオープニングムービー写真がついに到着。リアル・バトル（銃火器使用可能なバトリング）の模様を再現したそのムービーは、ゲームを始める前に、プレイヤーの闘志を高ぶらせてくれることだろう。

また、このゲームに登場するすべてのキャラクターイラストは、小説版ベルゼルガ物語で表紙や挿し絵を描いていた幡池裕行氏の描き下ろしとなっている。これはベルゼルガモードはもちろんのこと、ストーリーモードも同様だ。残念ながらストーリーモードにはケインたちベルゼルガモードのキャラクターは登場しないが、噂話などでその存在を垣間見ることができるとのこと。勝てる自信がついたら、ベルゼルガモードで勝負を挑んでみるのもいいだろう。

また、初回限定版の発売も決定した。詳細は下のカコミを見てほしい。現在ではかなり入手困難なものが同梱されるので、ファンならばなんとしても手に入れたいところ。もちろん、通常版も発売になるので安心。次号から登場ATが公開できそうだ。乞う、ご期待！



ボーグル



アイアン・ウォリアーズ

ガニアル（兄）とボーグル（弟）のタッグチーム「アイアン・ウォリアーズ」。接近戦を得意とする彼らは、個々はもとよりタッグでは無敵の強さを誇る。プロレスラーだったがバトリングのほうが儲かると知って転向したらしい。

俺たちの筋肉は鋼鉄でできているんだぜ



ガニアル

初回限定版の発売も決定!!

なんと『ベルゼルガ物語』初回限定版には豪華な特典がつくことがわかった。その名も「パーフェクトソルジャーBOX」。ファンならば、これだけで唸ってしまうネーミング。'83年に発売された「スコープドッグデュアルモデル」とソフトをセットして9800円で発売（！）。限定版の名前から、「まさかキリコが登場？」と思う人もいるかもしれないが、ゲームにはキリコは登場しません。キットにはついてくるけどね。



◀▲バランスがとりづらい降着ポーズもバッチリ決まるこのキット。限定版オリジナルカラーに変更されるとのことで、プレミアがつきそう。

©サンライズ ©TAKARA CO.,LTD.1997 協力:伸童舎「青の騎士ベルゼルガ物語」朝日ソノラマ刊

この戦いに正義はあるのか……

ROCKMAN X4



ついに公開された、ストーリーと新キャラを紹介！

夏発売に向けて、着々と開発の進んでいる『ロックマンX4』。アクションシーンに続いて、ストーリーと新キャラも発表されいよいよその全貌が見えてきた。今月も新情報をお届けしよう。

●アクション
●カプコン　●8月1日発売予定
●価格￥5,800　●メモリーカード容量未定



エックス

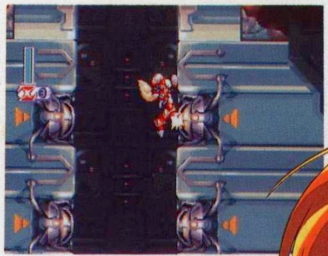
イレギュラーハンター。本編の主人公。「イレギュラーを破壊する」という自分の任務に、割り切れないものを感じている。「レプリフォース」との戦いの果てに、彼が目にするものは……。

エックス・ゼロ、それぞれの戦い

今回は、ゲーム開始時にエックス、ゼロのふたりから、ひとりをプレイヤーキャラとして選択する。エックスが倒したボスの武器を奪ってパワーアップするのに対し、ゼロの武器は剣のみ。かわりに、倒したボスの必殺技をラーニングする（覚える）ことによってパワーアップする。これにより、エックス編・ゼロ編は全く違ったテイストのアクションゲームになる。



◀戦闘のコツは、常にチャージしながら移動すること。そして、敵が見えたらぶちかます!!



▲剣を使ったアクションというと、同社の『ストライダー飛竜』を思い起こすが……？

ストーリーもエックス編・ゼロ編が用意され、それぞれ異なった登場人物・展開になる。今回紹介したサブキャラクターのうち、ダブル・ジェネラルはエックス編に、アイリス・カーネルはゼロ編に深くかかわってくるようだ。

そしてゼロ編のアニメーションムービーでは、ついに「ゼロの秘密」が明かされるという。常にクールな彼の、隠された秘密とはいったい……？



ゼロ

イレギュラーハンター。本編のもうひとりの主人公。エックスの親友であり、ライバルでもある。エックスと違い、任務に対しては非常にクール。ゼットセイバーと呼ばれる剣を愛用している。



ダブル

エックスの部隊に配属された、新米のイレギュラーハンター。エックスにあこがれている。戦闘は苦手で逃げまわってばかりいるが、高い情報収集能力をいかしてエックスをサポートする。



ジェネラル

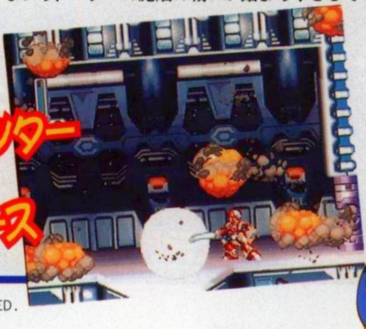
優れた決断力と判断力を持つ、「レプリフォース」最高司令官。レプリフォースすべての兵士から尊敬されている。作戦は断固として実行に移すが、常に最前線にいる兵士への気づかいも忘れない。

『ロックマンX4』ストーリー

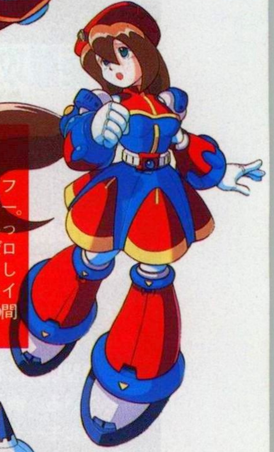
西暦21XX年。人間的思考を持つロボット、レプリロイドと人間が共存する世界。この世界にはふたつの大きな組織があった。電子頭脳に異常をきたしたレプリロイドを始末する「イレギュラーハンター」と、大規模な災害に対応するレプリロイドによる軍隊「レプリフォース」である。両者は互いに協力しあいながら、この世界の平和を守っていた。

だが、ある日突然、最高司令官「ジェネラル」をリーダーとして、レプリフォースがクーデターを起こし、各地を占拠してしまう。イレギュラーハンター司令部は、レプリフォース全体をイレギュラーと認定し、エックス・ゼロに出撃命令を下した……。

彼らの反乱の目的は？　彼らは本当にイレギュラーなのか？　すべてが謎のまま、レプリフォースとイレギュラーハンターの泥沼の戦いが始まろうとしていた。



イレギュラーハンター VS レプリフォース



アイリス

カーネルの妹。「レプリフォース」のオペレーター。ゼロに命を救ってもらったことがあり、以来ゼロに好意を持っている。しかしレプリフォースとイレギュラーハンターの間で戦いが始まり……。



カーネル

「レプリフォース」の陸軍士官。アイリスの兄でもある。多くの戦闘で武勲をたてた、きわめて優秀なレプリロイド。戦闘においては冷徹さを押し通すが、仲間を思う優しさも持ち合わせている。

©CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.

新ジャンル!? 格闘とレースゲームが融合!!

ディフィートライトニング



新興メーカー「ディー・クルーズ」が贈る格闘レースゲーム『ディフィートライトニング』。本作は人気ジャンルの格闘とレースを掛け合わせて、全く新しいゲーム性を打ち出したニューウェーブゲームだ。

●格闘レース
●ディー・クルーズ ●発売中
●価格￥5,800 ●メモリーカード容量①

ポイント制バトルレースの魅力に迫る!!

着順勝負にはない駆け引きがレースを熱くする

格闘レースというニュージャンルで登場した『ディフィートライトニング』。本作は制限時間の間サーキットを周回しつつ、ライバルビークル（ロボット）に攻撃を仕掛けるサバイバルレースゲームだ。しかも従来のレースゲームのように着順で勝敗が決まるのではなく、レース中の攻撃をいかすためにポイント制を導入している。チェック通過と共に得られるボールを体当たりで奪ったり、アーム攻撃で敵を破壊したりすることで得点が変動。タイムリミット時に高得点だったものが勝利者となる。時には敵に攻撃されないよう最後尾を走る、ブーストの使用タイミングを見計らう、ボールを取りに行くなどの戦略性が今までのレースゲームにない緊張感を生んでいる。





◀▼攻撃法方は2種類。敵に対してやたらめったら攻撃を仕掛ければいいわけではない。ボールを持っていない敵に対しての攻撃は反則で減点対象となる。－5点だ。

ストーリーモードの流れ



▶メインのストーリーモード。6人の選手がそれぞれの思いを胸に戦う。



◀予選。タイムアタックでスターティンググリッドを決定する。



▶スタート前にはグリッドでスタート前の思いが語られる。緊張の一瞬。



▲ポイント制ルールにより争われる本選。速く走りつつも敵の攻撃に注意しよう。

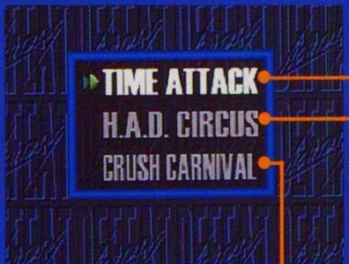


▲全5戦からなるストーリーモード。果たして、最後までサーキットを走っているのは？

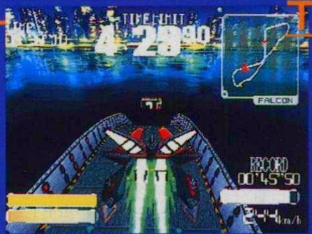
多彩なゲームモードで格闘レースを満喫

単なる練習に終わらないトレーニングモード

ストーリーモードの練習用として存在するトレーニングモード。ただし、練習以外にも楽しめる要素が充実している。例えば、クラッシュカーニバルモード。これはクラッシュターゲットを撃破していき、すべて破壊するまでの時間を競うもの。クラッシュターゲットは攻撃することはなくただサーキットを走っているだけ。予選や本戦などのルールも適用されない。単にターゲットの破壊を目的にしたモードなのだ。敵の攻撃もなくルールも無用、ストレス発散にはもってこいのモードである。



TIME ATTACK



▶タイムアタックは予選練習用モード。制限時間はなく思う存分走れる。



◀実際の予選にも登場するパワーターゲット。これを破壊すると本選出場時の初期得点に加算される。練習でも破壊し忘れないように。

H.A.D.CIRCUS





▲▶本選練習モードでは、ライバルを自由に設定できる。本番さながら





▶丸太のようなクラッシュターゲットの出現数は設定可能だ。

CRASH CARNIVAL

©Dcruise.LTD

パソコンのヒットタイトルがPSに登場

大海信長伝・下天
GE・TEN II



JUST! ARRIVED

●歴史シミュレーション
●アイマックス ●6月6日発売予定
●価格¥6,800 ●メモリーカード容量⑮

'91年にパソコンゲームとして発売され、好セールスを誇った仮想歴史シミュレーションがPSに登場する。主人公は悲劇の覇王、織田信長だ。

16世紀のアジア大陸を舞台に信長の活躍が始まる

歴史の変遷をたどる リアルタイムシミュレーション

"本能寺の変"で非業の死を遂げた大名、織田信長。『下天2』は、もし彼が生きていたら日本の歴史がいかに変わっていたかをシミュレートする作品だ。ゲームの目的はスタート時から100年間に、その時点で存在するすべての国家と同盟を結ぶことである。

舞台は16世紀のアジア大陸。明帝国が興隆を極め、オランダやポルトガルなどの諸国が植民地を求め東洋へ進出してきた時代だ。もしこの時代に信長が生き続けていれば羽柴秀吉や伊達政宗といった有能な武将を従え、海外に進出するほどの強大な国家を築いたかもしれない。

リアルタイムシミュレーションである本作では、状況は時々刻々と変化する。的確な判断で最良の道を選ぼう。

経済を発展させるため海外へ飛び出す

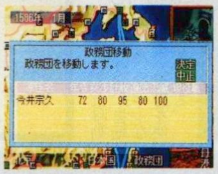
金儲けが繁栄への第1歩

忠実に再現された16世紀当時のアジア各国の交易品の数々、そして貿易拠点。このゲームでは、これらを巧みにコントロールすることで、貿易が生み出す莫大な利益を自国のものとすることが可能なのだ。

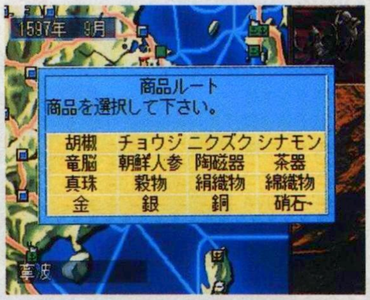
そのためにはまず、各国と同盟を結び彼らの領域内にある貿易拠点に日本の商館を設置することが必要だ。貿易拠点は合計64カ所。インド亜大陸の東端から満州の最奥部までの広範囲に散らばっている。これらをいかに多く支配するか？ それが国を富ませるポイントといっても過言ではない。ライバルとなる他国の商人を排除し、すべての富をわがものとしよう。



▼商館を設置できるのは、同盟国や独立国の交易拠点だけ。設置を拒否する国には、お仕置きをしてやろう。

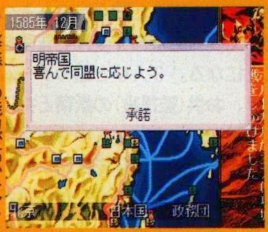


▲交易商品は多岐に渡る。品物によって流通する交易拠点が異なるので注意しよう。



戦うか それとも 和平か？

軍備は大きく分けて海軍と陸軍に分かれる。前者は港の制圧などの任務を持ち、後者は敵国の制圧や都市の防衛などに使用される。同盟の要請に応じない国を制圧することが主な役割だ。



▶"交渉"の能力が高いキャラを政務団に任じ、和平を結ぶ。

信長の最初の打倒すべき敵は徳川家康

陸軍を再編成して 家康の侵攻作戦に備える

世界に羽ばたく信長を足下から邪魔するヤツ。それが徳川家康だ。史実では江戸幕府を開き、約270年間にも及ぶ支配体制の基礎をつくった男だ。彼が叛乱を起こすのは、ゲーム開始1年後。それまでに自軍の再編成を済ませよう。

再編成の手順は、まず羽柴秀吉、伊達政宗などの有力諸将を政務団に任じ、安土に集める。そして、そこで任を解き、新たに軍団長に任命するのだ。最後に全陸軍の兵を彼らに集めておこう。あとは彼らを家康の侵攻する都市、黒川と春日山に配置しておけばOKだ。



◀信長の要請を拒絶する家康。叛意があるのは確実だ。



▲家康の関東国軍が伊達領に侵攻してきた。ついに両軍の激突が始まる。



◀関東国の攻略に成功。身のほど知らずな家康は戦場の露と消え去った。



270年間を平穏に過ごした江戸時代

平和な時代を270年間に渡って築いたと称賛される江戸幕府。しかし、その鎖国政策のおかげで日本が確実に世界の流れから1歩も2歩も遅れてしまったのも事実だ。

もし信長が天下を取っていたらどのように変わったか？ 少なくとも、もう少し海外事情に明るい日本が出現したのではなかろうか？



▲閉鎖的な江戸時代が、日本人の国民性に影響を与えてしまったのかも……。

©1997 I'MAX

マイクロキャビン参入第1弾・続報到着!!

英雄志願®

-Gal Act Heroism-



冒険者養成学校の卒業試験が今、始まる!

ついに続報が到着し、今夏の発売に向けて期待の膨らむPS版『英雄志願』。今回はメインキャストのスペシャル座談会も交えて、本作品の特徴となるシステムを紹介してゆこう!

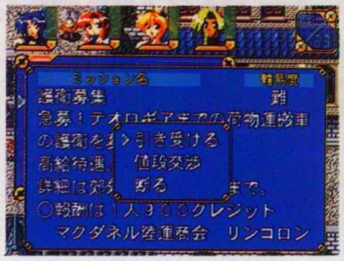
●RPG(2枚組)
●マイクロキャビン ●今夏発売予定
●価格¥6,800●メモリーカード容量未定

"英雄"志願の3人組を一人前の冒険者に育てよう!

『英雄志願』は、1994年にパソコンソフトとして発売された同名作品の移植版。マイクロキャビンの数多くの名作中、ユーザーから最も移植希望の多かった本作が、コンシューマーゲームとしてリリースされることになったのだ。

さて、本作は"英雄"を夢見て冒険者養成学校に入学した3人の女の子たちの物語。2年半の基礎講習を終え、最終期間を迎えた彼女たち。その課題として実際に依頼を受けて冒険をすることになる。3人ひと組のチームをつくり、お供(監視役)の妖精と共に様々な困難に立ち向かってゆく彼女たち。もちろん、最終的な成長結果いかんでどのような職業につくかが決定される。つまりはマルチストーリー&マルチエンディングというわけ。果たしてあなたは、彼女たちを立派な冒険者に成長させられるだろうか!?

様々な依頼をこなして経験値をゲット!!



▲依頼は街の斡旋所で受けることができる。簡単なものから難しいものまで、条件は様々。

▼引き受けたら実際に依頼主に会って話を聞くことも大切。捜査の基本は聞き込みから!?



フリーレベルアップシステム

本作ではシナリオをこなすことで経験値を得られる。その経験値をパーティ内のだれに与えるか、全く自由なのだ!



◀お気に入りの娘だけを成長させるってのもアリ。

アニメーションもふんだんに織り込まれる

アニメーションムービーも挿入予定とのこと。制作するのはスタジオOX。(代表作は同社のサターン版『ソード&ソーサリー』やOVA『アイドルプロジェクト』など)。





▲◀これらは移動画面。徒歩、自転車、馬、バギーなど様々な手段を使うことになる。

会話のテンポの良さにも期待!

このゲームのウリは、なんといっても会話のテンポ。微妙な"間"など、細かいところへのこだわりが注目される。どんな仕上がりになるかが楽しみだ。



本誌独占 英雄志願メインキャスト SPECIAL座談会

ここに掲載しきれなかった裏話はオマケCDで楽しんでね!

——アフレコ収録が、かなりタイトな日程だったそうですね?
浅川「2日間拉致されて、ご飯も与えられず水と少しのお菓子だけで(笑)」
——台本がまたスゴい量で……。
浅川「ゲームに出てくる事件ごとに台本が分かれているので……」
前田(千)「録る順番に並べ替えることから始めて……」
前田(こ)「特典でついてくるフリートークのCDシングルに、収録の恨みつらみがぜーんぶ入ってます(笑)」
——ご自分の演じたキャラクターを解説していただけますか?
浅川「アヤメは外見はボーイッシュなんですが……」
前田(こ)「でも胸デカイ(笑)」
浅川「性格はかなり女の子っぽくて、お姉さんのようにみんなをまとめていくんです。ルリアちゃんが人の道に外れたことをするのを止めたり……」
前田(こ)「みんなルリアを誤解してるんです。ちょっと可愛いからってみんなヤキモチ妬いてるんですよ(笑)」
前田(千)「でも、賢いよね。エルフのハーフだから」
前田(こ)「アホそうに見えて賢いのは、メイちゃんやん。とにかくルリアは"世の中ゼニ"なんですよ。お金のことさえ言わなければ可愛い子!」
前田(千)「メイちゃんは、胸は小さいんですけど(笑)、どんなときでも面白いことを見つけて喜んでいるオバカさん(笑)。でも機械の専門的な知識はスゴいんですよ。セリフの意味もわからないくらいで(笑)」
小西「そして、プリシラは3人の監視役の妖精で"なんでこんなパーティについてきちゃったのかな、しょうがないなぁ"って思いながら、事件に巻き込まれちゃうんです(笑)」
浅川「アヤメとルリアがお色気&イロモノチームで……」
前田(千)「メイとプリシラが可愛い子ちゃんチーム(笑)」
小西「プリシラにはラブラブなシナリオもあるし(笑)」
前田(こ)「くやしー!」(一同爆笑)



▶写真左より小西寛子(プリシラ役)、前田千亜紀(メイ役)、浅川悠(アヤメ役)、前田このみ(ルリア役)の4人が本誌読者のためだけに勢ぞろいしてくれた。彼女たちの歌うオープニング(浅川&前田(こ))、エンディング(小西&前田(千))曲も楽しみだ。

©1994,1996 MICRO CABIN CORP. ©BREAK



コミカルな本格的パズルゲーム

ボンビンアイランド

The Bombing Islands

散らばった爆弾をひと続きに並べ変えて、一気に連鎖爆発させる。そんな爽快感あふれるパズルゲーム。コミカルに味つけされつつ、パズルとしての完成度も高い作品だ。

●パズル
●ケムコ
●7月18日発売予定
●予価¥4,800 ●メモリーカード容量ー パスワードコンティニュー

行く手を阻む床を逆に利用し、クリアを目指せ

『クレイジーチェイス2』でおなじみのキッドが主人公

主人公キッドクラウンのもとへ、6つのワールドを治めるキングから1通の手紙が届いた。その内容は散らばった爆弾を片づけろというものだった……。

"爆弾を片づける"とは、すべて爆発させるということ。キッドが点火できるのは各ステージにひとつしかない「点火爆弾」のみなので、すべてが一気に爆発するように並べ変える必要がある。また一度に動かせる爆弾はひとつだけ。しかも押すことしかできない。各ステージには時間制限があり、時間内にクリアできないとゲームオーバー。キッドが爆発に巻き込まれてもアウトだ。と、難易度は高いのだが、何度でもコンティニューできるし、入力簡単なパスワードで続きからのプレイも可能。それでもダメな人には、ヒントや解法デモも用意されているので安心してプレイできる。

クリアまでの手数でメダルがもらえる
金 銀 銅

バラエティに富んだ6つのワールド



南国ワールド　砂のワールド　氷のワールド

南国の島。ヤシの木や草などが生い茂る。

砂漠の中のワールド。遺跡の石柱などがある。

一面、氷の世界。氷柱や滑る床などがある。



炎のワールド　城のワールド　パステルワールド

灼熱の溶岩が流れる。焦げた木などがある。

クラウン城内のワールド。骨董品などがある。

いよいよ最後だ。カラフルな星などがある。

●爆弾を並び変える。上から見れば一目瞭然!?



▲爆弾の威力に注意して、爆弾を並べ変える。



▲視点切り替えで、上から見ると、考えやすい。

爆弾の種類

点火爆弾 中型で導火線のついた爆弾。前後左右ひとマスが爆発する。キッドが点火できるのはこのタイプの爆弾だけだ。

中爆弾 中型で点火爆弾と同じ威力を持つ爆弾。前後左右ひとマスが爆発する。中・大型の爆発には巻き込まれないように注意が必要だ。

大爆弾 大型でゲーム中最大の威力を持つ爆弾。前後左右ふたマス、さらに斜め方向にひとマスが爆発。便利だが逃げ場がなくなることも……。

小爆弾 小型の爆弾。爆弾のある地点のみ爆発する。

4種類の爆弾には動かせるものと床に埋まっていて動かせないふたつのタイプがある。

特殊な床とワンポイントアドバイス

トゲの床　ステージ6



この床にキッドが乗ると「イテッ」と叫んで、ひとマス先にジャンプする。跳んだ先に爆弾がある場合は、さらにひとつ前へと跳ぶ。

オイルの床　ステージ8



すべる床。爆弾はこの床にあっても問題なく押すことができる。ただし、キッドが爆弾を押そうとすると足もとがすべって力が入らない。

ベルトコンベア　ステージ10



床そのものが移動しているので、上に乗せたものは爆弾だろうがキッドだろうが、矢印の方向へ流されてしまう。最も攻略がやっかいな床だ。

ヒビ入った床　ステージ7



通過すると壊れて通れなくなる。ここを通過する前に爆弾の並べ方をしっかり考えておかなければならない。戻れなくなってからでは遅いのだ。

バンパー　ステージ9



弾力性があり、爆弾を押しつけると反動で跳ね返る。キッドと爆弾との位置を入れ替えることができる。潰されるキッドが妙にカワイイ。

氷の床　ステージ22



キッドが向いている方向に滑る床。氷の床だけの場所では、柱や爆弾にぶつかるまで進み続けるので、柱の位置や爆弾の位置に注意しよう。

©1997 KEMCO/TONG KING SHOW

続報 アイデアファクトリー2タイトル最新情報！



戦闘システム詳報を公開！

『スペクトラルタワー』の世界、ネバーランドを舞台にしたSLG『スペクトラルフォース』の続報を入手！今回はその戦闘システムに焦点を当てて紹介しよう。

●シミュレーション
●アイデアファクトリー　●8月発売予定
●価格未定　●メモリーカード容量未定

地形と天候をいかした戦いネバーランドを掌中に！

ファンタジー世界の異色国盗りシミュレーション『スペクトラルフォース』。今回は戦闘システムに関する続報をお伝えしよう。

戦闘は5部隊対5部隊の勝ち抜き戦。まずは戦場に出るキャラを選択する。率いる兵士の種類は全16種。スケルトン、エルフ、カエルやネコなど様々な兵を持つことができる。海賊なら雨や嵐の中でも戦力が落ちないし、ネコなら寒いところでは攻撃力が下がるなど、それぞれ異なる特性を持っている。地の利をいかした兵選択が勝敗を分けると言ってもよいだろう。さらに武将キャラは強力な必殺技が出せる。必殺技は地形や天候の影響を受けるため、天候を変える技を駆使したり、相手の技を封じ込めつつ戦う必要がある。最大1000人対1000人の戦いというダイナミックさにばかり目がいくが、戦略性の高さも注目のポイントだ。

兵種選択



▲全16種類の兵士の中から地の利、武将キャラの特性に合った兵を選ぶ。戦いはすでに始まっている。

陣形選択



◀続いては陣形選択。相手の陣形を読み、手薄な部分をいかにねらっていくかで勝敗は決まる。

必殺技！



システムはフェイズ制

戦略シミュレーションは、初心者ユーザーに敬遠されがちなジャンル。しかし、このゲームではビギナーでも悩まずプレイできるようにフェイズ制を導入している。1月は税収、2月は人事というように月ごとの行動が決まっているので、迷うことなくゲームの流れについていくことができる。また、単純作業的な部分は極力カットされているので、飽きずに遊ぶことができる。



◀埋蔵金の発掘などイベントも盛りだくさん！



運命を決める「ルーツ」のすべて

ひたすら塔を登り続ける怪作RPG『スペクトラルタワー』に続編が登場。新システム「新キャラ番入力システム」の秘密に迫る！

●RPG
●アイデアファクトリー　●10月発売予定
●価格未定　●メモリーカード容量未定

キャラ選びは運任せ!? 新キャラ番入力システム

入るたびに構造が変わるダンジョン、毎回変わるストーリーなど、このゲームには数々の見どころがある。今回は、キャラ番入力システムを紹介しよう。このゲームでは、プレイ開始時に任意の8ケタの数字を入力してキャラクターをつくるシステムを採用している。数字の組み合わせによって、多彩な主人公（ルーツ）が登場。それぞれ異なる能力を持つため、ルーツにより旅の印象も変わってくる。今回はキャラ番を途中で入力し直すことができ、楽しみの幅がさらに広がっている。

ルーツ変更



▲ゲーム途中でも運命の木に向かえばルーツを変更できる。



▲電話番号、誕生日など好きな8ケタの番号を入力。すると……。



▲新たな「ルーツ」を呼び覚ますことができる！

ちびMAP突入！　キャラもサイズダウン

前作をプレイしたユーザーなら、グラフィックが格段に美しくなっていることにすでに気づいていることだろう。今作ではシステムだけでなく、演出面も大幅にパワーアップしているのだ。

まず注目はちびMAPの導入。通常のマップ画面からちびMAPに突入すると、キャラも自動的にサイズダウン。しかもそれが自然に行なわれるのだ。町の中と全体マップではキャラの大きさが極度に変わり、違和感を覚えるのが2DRPGの常だったが、この作品ではそれを克服することに成功している。ちょっとした工夫だが、効果的な演出と言える。



◀前作に比べ、大幅にグレードアップしたグラフィック。さらに演出面でも工夫が凝らされている。

縮小



◀ちびマップに突入すると、自動的にキャラが縮小される。画面表示の変化も自然。

©1997 IDEA FACTORY　©1997 IDEA FACTORY

JUST! ARRIVED

迫り来る色鮮やかなJPEGムービーの迫力

熱砂の惑星



先月号でお伝えした『熱砂の惑星』の新情報を入手。まだ開発段階ではあるが、6つからなるステージのひとつ目は、すでにほぼ完成されている。今回はその第1ステージのシナリオを中心に、このゲームの内容をたっぷり紹介しよう。

●アドベンチャーplus
●伊藤忠商事 ●9月発売予定
●予価¥6,300 ●メモリーカード容量未定

今号では序盤のシナリオを詳しく紹介

各方面で活躍中の豪華スタッフ、夢の共演!

多彩な要素を持つゲームシステムについては前回お伝えしたとおりだが、今回は『熱砂の惑星』を手がけたスタッフを紹介しよう。シナリオ&ゲーム原案に黒田愛実氏、絵コンテ&演出に板野一郎氏のほか、美術監督に『パトレイバー』シリーズの小倉宏昌氏、音楽に数々のCMミュージックを手がける吉川清之氏、CGムービーディレクターにはCD-ROMマガジンでおなじみの山田英治氏など、各方面で活躍している著名なスタッフがそろっている。さらに登場キャラの声には有名声優を起用。主人公ダン役には『ドラゴンボール』などでおなじみの堀川亮氏、ジョー役には塩沢兼人氏、ピアズ役には阪修氏、マイク役には森功至氏、マリア役には國府田マリ子氏など、アニメで数々の人気キャラを演じた声優ばかりだ。これらを見てもプロジェクトの大きさを感じさせるこの作品、ゲームミュージックの収録も大がかりで、モスクワのモスクワ・フィル・ハーモニックの演奏をすべて現地で録音している。ゲームの発売が待ち切れないという人に、その音楽だけでも楽しむ方法がある。BMGジャパンよりサウンドトラックが発売されているのだ。これを聴いて気分だけでも味わってほしい。

移動中次々に現われるエイリアン 完璧な戦闘攻略が要求される

地球を離れ果てしない宇宙に新天地を求めた人類。しかしたどり着いた惑星には水がなく、人類とエイリアンとの争いが待ち受けていた。『熱砂の惑星』はダンが病で苦しむ母のため、水を求めてエイリアン居住区に旅立つところから始まる。エイリアンは次々に現われるが、移動中ダメージは少ししか回復しない。ゲームクリアのためには完璧な戦闘攻略が要求される。



▲水を取りにいくのを邪魔するやつはだれであろうが許さない! 強い意思がダンをつき進ませる。







▲格闘初心者でもこのように簡単に技が出せる。複雑なキー操作などのテクニックは必要ないのだ。

危険をかえりみず、水を求め旅立つ

ここでは順を追ってストーリーを紹介しよう。まず主人公のダンは病に苦しむ母のため、水を求めてエイリアンの居住区へ向かう。家を出るとすぐに、エイリアンが容赦なく攻撃をしかけてくる。情報屋の女や、回復薬をくれる兵士の言葉に勇気づけられつつ、危険な旅は続くのだ。



◀似たような風景が多いので迷わないように注意しよう。



◀回復薬をくれたり、アドバイスをしてくれる兵士。



◀貴重な情報を教えてくれる謎の情報屋。一刻も早く母のもとへ水を持ち帰るためには、彼女の情報が必須。

エイリアン居住区に潜入。水場はもうすぐだ

空まで続いているのではと思わせるような長い階段を上り、ついにエイリアン居住区に潜入。動きが素早く、ガードや回避がうまいエイリアンがたくさんいるので注意したい。ここにも回復薬をくれる兵士が数人いるから、体力が残り少なくなった場合は探してみよう。



◀扉を開けるカードキーがある。情報を集めればわかるハズだ。

▶カードキーを入手したら、水のある目的の広場まではもうすぐだ。





▶この砂漠の星で、人はエイリアンといつまで戦い続けなければならないのか?

©1997 ITOCHU Corp. ©1997 b-NET INC.

上質のSFミステリーで本場の英語を学ぼう！

DARK HUNTER ダークハンター



ただの英語教育ソフトだと思ったら大間違い。
本格派のSFストーリーを一挙公開！

●エデュテイメント
●光栄　●発売中
●価格各¥6,800　●メモリーカード容量各①

SFドラマの作品性の高さにも注目しよう

アニメーションドラマを読み進め、同時に英語が学べてしまう『ダークハンター』は、生の音声と映像を同時に再生可能なCD-ROMならではの特性をいかした新感覚のエデュテイメントソフトだ。エデュテイメントとは、みなさんもご存知のとおり、教育と娯楽を合体させたもの。堅苦しい教育というテーマを、いかにプレイヤーが楽しみながら体験できるか、そのバランスの良否がソフトの価値を決めるといってもいい。その点、本作はとても良質の内容を持つものだといえよう。

本作をいざ紹介しようとすると、どうしてもその教育システムに焦点があたりがちだが、ストーリーやビジュアル面もとてもよくできている。栗本薫、上條淳士ら各界の一流どころが制作に携わっているのはダテではない。英語ソフトという枠に惑わされず、万人に体験してほしい作品だと断言しよう。

これが基本のプレイシステムだ!!

●アニメーションドラマモード

アニメ映画を見るようにドラマが進行するメインモード。英語を聞きながらストーリーを追うのが本来の役割だが、プレイヤーの英語レベルに合わせ随時テキストを表示させることもできる。また物語自体を楽しみたいなら日本語音声の再生も可能だ。



◀グラフィックのクオリティも高い。

●学習モード

ドラマ中にいつでも切り替え可能。ここでセリフや音声を切り替えて、同じシーンを繰り返し再生しながら意味の確認を行なうことができる。色でマークされた単語や熟語は個別に意味が表示される。



▶これはテキスト表示ありの画面。



◀同じシーンもこのように変化。反復こそ学習の基本なのだ。

●アドベンチャーも

▶ドラマ中には周囲を探索する謎解きやモンスターとの戦闘も。



◀戦闘はリアルタイムのアクション。カーソルを合わせ敵を打つ！

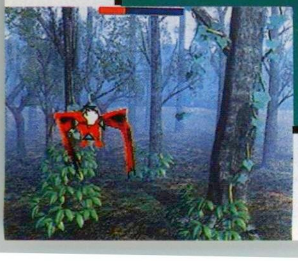
●練習問題も

▼不審な場面では推理問題が登場。それまでの読解力が試される。





▲ヒアリングのみで質問に答える問題。確実に英語力がアップする。



上 異次元学園

慈現学園に秘められた謎とは？ 3人が出会い、そして……。

物語の舞台は、父の再婚以来情緒不安定になった萱野真理子の通う人里離れた「慈現学園」。そこにある日、謎の美少年・真下蘭とCIA捜査員・シェール＝マリガンが編入してくる。この学園には謎の異次元生物が暗躍、その魔の手は何をねらうのか……？



◀シェールと蘭は不審な行動をとり始めるが。

真理子編



◀次第に学園に謎を感じ始める。

蘭に心ひかれていく真理子に、徐々に学園の魔の手が伸びていく。

蘭編



◀蘭の目の前に異形の生物が！

異次元生物に家族を惨殺された超能力者・蘭は学園に復讐を誓う。

シェール編



◀シェールの目的は学園の壊滅。

CIAの命を受け真相を追求。恋人もまたここに潜入しているが？

3人のキャラクターが謎の真相に迫る!!

物語は3人それぞれの立場で進んでいく。その全貌はゲーム中や分岐点でキャラクターをチェンジすることで解明されていくのだ。





真理子編



◀ついに学園の真相を知らされる。



▶蘭に学園を逃げ出せと言われるが。

蘭編



◀ついに復讐を決行しようとする蘭。



▶異形に成り果てた教師たちを倒す。

シェール編



◀シェールも単独で学園に乗り込む。



▶恋人と再会するがその体は……。

ついに真理子が襲われる。しかし間一髪、蘭が真理子を救う。なぜ何も知らぬ真理子が標的にされるのか？　蘭は敵の撃滅を心誓う。一方、シェールもまた単独学園に乗り込み、壊滅を試みる。真理子は学園を去ることを決意するが、果たして……？



◀学園の秘密がついに暴かれる。

下 妖魔の森

学園の裏、妖しの森で、異形の生物たちの秘密がついに……！

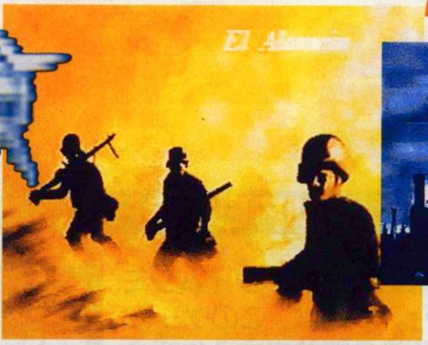
©1997 KOEI CO.,LTD.

連合国軍 北アフリカ戦線を征く!!

JUST! ARRIVED

アライドジェネラル

ALLIED GENERAL







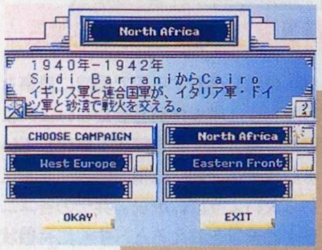
- ●歴史ウォーシミュレーション
- ●エクシング ●6月13日発売予定
- ●予価¥5,800 ●メモリーカード容量⑧〜⑭

ボードゲームの流れを汲み、重厚でオーソドックスなヘックス戦を堪能できる本作。今回は戦闘の基本的なポイントと、キャンペーンシナリオの1本を紹介しよう。

キャンペーンシナリオでSLGの醍醐味を味わう

SLG、特に歴史SLGの醍醐味は、単独のシナリオプレイで戦術の妙に苦心することももちろんだが、やはり細かな作戦シナリオをストーリーに沿って攻略していくキャンペーンシナリオにある、といっていい。

右下のフローチャートは、3本あるキャンペーンシナリオのうち北アフリカ戦線のシナリオ分岐を表わしたもの。本作では単純な1本道でストーリーが進行するのではなく、「勝利」と「大勝利」の2種類（条件は左下表を参照のこと）のクリア方法が用意されているので、シナリオの行方を様々に楽しむことができるようになっている。また本作は、同じ連合国軍の中でも、プレイヤーの直属の部隊にだけレベルアップの概念が導入されているので、援護部隊と直属部隊同士の侵攻の駆け引きいかんでもプレイヤーの技量が試される奥の深いシステムも持ち合わせている。内容的には多少ハードだが、この作品こそSLGの醍醐味をダイレクトに体験するにはもってこいのソフトではないだろうか。



これだけは押さえたい戦闘の基本!!

機動力をいかせ!



◀▼まずなるべく機動力の高い航空機を進軍させ策敵範囲を広げておくのがカギとなる。





▲▶攻撃時には予想損害数（写真上）に注意。特に直属部隊にはリスクの少ない戦闘を！

威信ポイントを溜める!





▲▶画面下の数字が威信ポイント。敵の壊滅、都市占領でポイントを溜めると新ユニットの購入や改良によるグレードアップを行なえる。



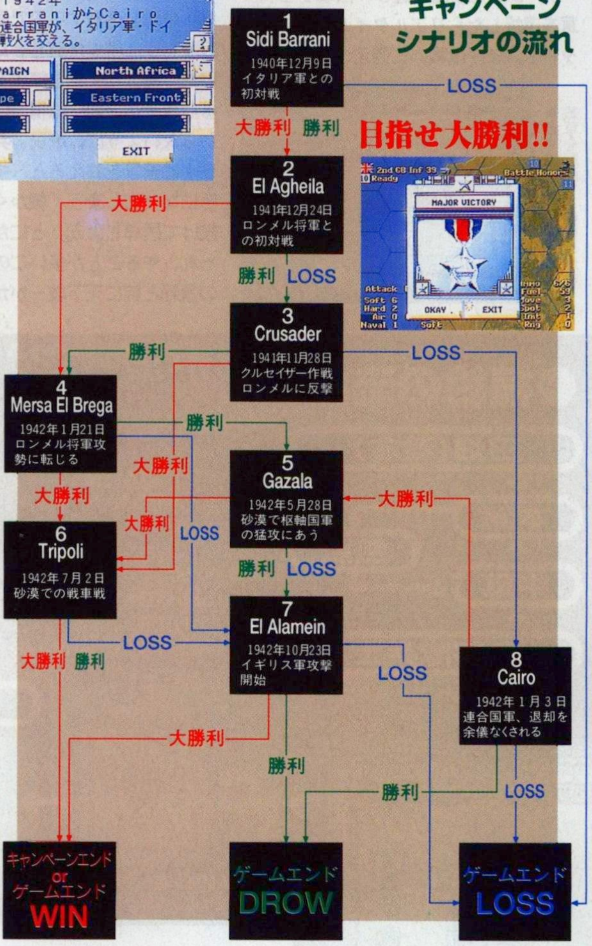
▲味方が孤立した状態では明らかに不利。まず、迅速に援軍を送り込もう。

■シナリオ別勝利条件

下の番号はフローチャートのシナリオ番号に準ずる。これ以外はLOSS。

①	大勝利：6ターン以内にすべての目標地点を奪取。 勝利：10ターン以内にすべての目標地点を奪取。	⑤	大勝利：12ターン以内にすべての目標地点を奪取。 勝利：12ターンまでTobrukとBir Hakimを維持。
②	大勝利：13ターン以内にすべての目標地点を奪取。 勝利：13ターンまでTobrukを維持。	⑥	大勝利：22ターン以内にすべての目標地点を奪取。 勝利：22ターン以内にTripori奪取&El Agheila維持。
③	大勝利：15ターン以内にすべての目標地点を奪取。 勝利：15ターン以内にEl Agheila以外の目標地点を奪取。	⑦	大勝利：17ターン以内にすべての目標地点を奪取。 勝利：17ターンまでEl AlameinとEl Dabaを維持。
④	大勝利：16ターン以内にすべての目標地点を奪取。 勝利：16ターンまですべての拠点を維持。	⑧	大勝利：19ターン以内にすべての目標地点を奪取。 勝利：19ターン以内にTobruk以外の目標地点を奪取。

1940−1942 North Africa キャンペーンシナリオの流れ



目指せ大勝利!!

Published by XING INC. ©1997 Four Winds Software Inc. ©1997 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.

始皇帝を目指し、独自の戦術で天下を統一しよう

秦始皇帝

THE FIRST EMPEROR



中国統一前の秦を舞台にしたリアルタイムシミュレーション『秦始皇帝』。今回は、このゲームで重要な部隊編成と、穀草の補給を中心に紹介する。敵城攻略のポイントも参考にしよう！

●シミュレーション
●シャングリ・ラ　●発売中
●価格¥6,600　●メモリーカード容量③〜⑨

戦術も農事もすべてリアルタイムで同時に行なう

庶民や兵士へ次々に指示。とにかく大忙しだ！

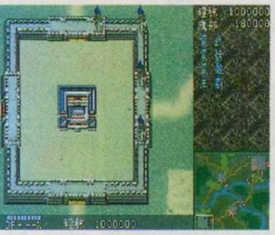
時は紀元前３世紀。中国の秦でひとりの男児が産声をあげた。プレイヤーはこの男"政"、すなわち後の始皇帝となり、７つの国に分かれる中国の統一を目指す。

ゲームの難易度を選び、出撃する将軍を選択したらリアルタイム戦略のスタート。まずは戦いに備え、部隊を編成。糧秣を消費するので同時に農事も行なおう。編成が終わったらいよいよ戦闘。敵は刻一刻と部隊を強化している。攻め込む前には情報の確認をおこたらないように。庶民、兵士の各ユニットは役目を終えると、すぐに待機状態になってしまう。細かく指示を出し続けて誘導しよう。とにかく時間に追われ、やることが多いこのゲーム。君の頭脳と腕に天下統一がかかっている。



◀ポイントはゲームが始まってから修正の効かない能力（戦闘・年齢など）の数値。

将軍選びが戦いのカギを握る



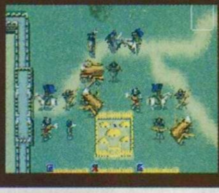
▶自軍総本部。庶民の派遣や、穀草を貯蔵する重要な場所。

兵舎を建てなきゃ戦闘は始まらない!!

●部隊編成の流れ

- 兵舎を建てる
- 兵舎の種類を選ぶ
- 兵士を訓練する
- 兵士誕生！
- 中軍（将軍がいる）に合流

戦闘をするうえで、この作品がほかと大きく違うのは、ゲームスタート時に戦闘できるユニットが全くいないことだ。始めに登場している中軍は敵を攻撃することができない。そこでまず兵士を育てるための兵舎を建設しなければならない。建設できる兵舎は歩兵、甲兵、騎兵、弓兵、発石の５種類。それぞれの兵士が訓練を経た後、部隊が編成される。



◀ひとつの中軍につき、4部隊まで兵士を補充することができる。



▲◀上の"青空市場"のような場所にのみ兵舎は建てられる。

腹が減っては戦ができぬ

●補給の流れ

- 田畑（穀倉）→ 本部
- 本部 → 中軍 / 本部 → 拠点
- 拠点 → 中軍
- 中軍 → 各部隊兵士

部隊編成や戦闘と同じくらい重要なのが農事だ。農事は庶民によって行なわれ、収穫した穀草は本部に貯蔵される。本部の糧秣は、庶民が農事をしたり、修建を行なったり、兵士が戦闘をすると減少する。拠点の糧秣は、兵士が戦闘をすると減少する。これは見落としがちなので、一定時間が経ったら本部から補給部隊を出すクセをつけよう。また、兵士の穀草は戦闘を行なうと減少。穀草がなくなった部隊は戦闘を行なっていなくても兵数が減ってしまう。そうなってからでは遅いので、こまめに残りの穀草量をチェック。少なくなっていたら早めに本部や拠点に戻させよう。戦闘中の場合は本部から補給部隊を出そう。

▼庶民が田畑で収穫した穀草を本部に持ち帰る。これで初めて糧秣がアップする。





▲拠点も部隊が滞在すると糧秣が減少し続ける。本部から補給だ。

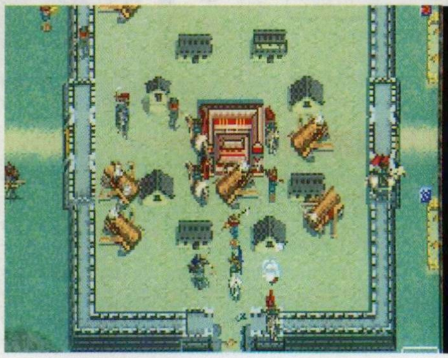
補給完了



◀戦いをすると部隊の穀草は激減する。本部から補給をしよう。

敵城攻略

敵本拠地の守りは堅い。そこで敵の拠点から攻めていこう。拠点には１部隊しかいないことが多いので、３部隊くらいの総攻撃でOK！　拠点をすべて制圧したら敵本拠地近くの兵舎前で陣をとろう。自軍は兵を補給しつつ、相手の補給を断てる絶好の場所だ。あとは独自の戦術で頑張ってほしい。



◀こちらが部隊編成を終える前に、敵は強固な守りを固めてしまう。城の中でこれだけたくさんの兵に守られるとつらい。

©1997 Shangri-La


PlayStation
argent
プレイステーション初！ポリゴン+テクスチャーマッピングによる
リアルなビリヤードゲーム
Carom Shot
ザ・3Dビリヤード
キャロム ショット
好評発売中
本格ビリヤードファンをも唸らせる臨場感タップリのど迫力。
標準価格
¥5,800(税抜)
●品番：SLPS 00837
©1997 argent
「キャロムショット」チャンピオンシップのお知らせ
優勝 500,000円(相当)
開催日時： 関西地区6月 8 日(日曜日) 大阪IMPホール
関東地区6月14日(土曜日) 東京渋谷PARCOスクエア7
応募方法： 販売店設置の参加申込はがきによる応募
各地区500名（応募者多数の場合抽選）
ルール： 「キャロムショット」対戦型9ボールを使用しての
トーナメント方式
制限時間内に勝敗がつかない場合はバンキングにて決定
賞金： 優勝 500,000円(相当)
準優勝 200,000円(相当)
第3位 100,000円(相当)
特別賞(多数)、ラッキー賞(多数)、参加賞(全員)
その他抽選会にて多数の景品を用意しております。
主催： 関西地区 FM大阪
関東地区 株式会社アジェンダ
MODE 1 ポケットゲーム
操作は簡単でも奥が深いナインボール
MODE 2 キャロムゲーム
PlayStation初のキャロムゲーム！
MODE 3 スピード
タイムアタックが熱い「スピード」！
MODE 4 ストーリーモード
ナインボールで対戦し、栄光をつかめ！
株式会社アジェンダ
本社／〒060 札幌市北区北7条西6丁目2-34
TEL.011-700-2161
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社
ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

「ガンダム」の2つの世界





リアルガンダムシリーズ初の混戦対戦アクションゲーム、ついに登場！新システム・モーションパーツシステムの採用で、ポリゴンを超える超リアルアクションを実現。そして歴代のガンダムシリーズから、特に人気の高いモビルスーツが集結し、バトルマスター目指して熱い闘いを繰り広げるぞ！

'97年6月20日発売予定 6,800円（税別）

究極のガンダム対戦アクション
頂点を究めるのは誰だ！

GUNDAM THE BATTLE MASTER

ガンダム・ザ・バトルマスター

ガンダムソフトWキャンペーン!!

特典その1

GUNDAM THE BATTLE MASTER

MOBILESUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR

「GUNDAM THE BATTLE MASTER」と「機動戦士PERFECT ONE YEAR WAR」の初回生産分に、他では絶対手に入らないオリジナル「カードダス マスターズ」（このソフトのためだけにデザイン）が付いてるぞ!!

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 受付時間 月～金曜日（除く祝日）10～16時
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外番号（03）をお忘れなく！●受付時間外の電話はおさけください

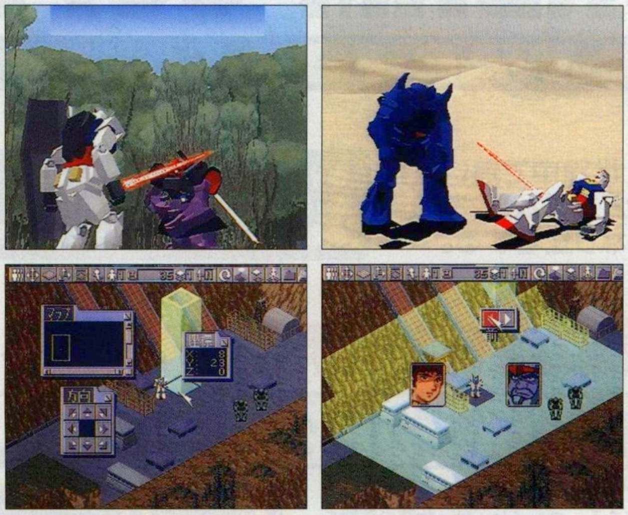
バンダイの最新情報をキャッチ！
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/

バンダイの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1997

を体感せよ!!

PlayStation



ガンダムワールドの原点・一年戦争を完全再現！完全描き下ろしのキャラクターアニメーション、ポリゴンで魅せるモビルスーツアクション、戦略性が大幅にアップしたゲームシステムと、すべてに渡ってレベルアップしたガンダムゲームの集大成とし贈る決定版ソフト、まもなく発進！

'97年7月下旬発売予定 6,800円（税別）



一年戦争の軌跡をシミュレーション
君の戦術が物語を左右する！

MOBILESUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR

機動戦士ガンダム・パーフェクト・ワン・イヤーウォー

特典その2

さらに、この2つのソフトを両方お買い上げの方に、うれしいWチャンス!!それぞれのパッケージ帯についている応募券Ⓐとⓑ両方送ると、**もっとすごい！オリジナル「カードダス マスターズ」**を応募者全員にプレゼントいたします!!

応募は応募券Ⓐ、ⓑと共に、自分の住所・氏名を書いて、80円切手を貼った封筒（返信用）を入れて、下記の宛先まで封書で送って下さい。〒111-81 東京都台東区駒形2-5-8 ユナイテッドビル スタジオスタット「ガンダムソフトWキャンペーン」係。応募締切は8月末日、発送は9月末までに発送致します。くわしくは、商品の取説の応募要項を!!

マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。 ●表示価格は、税別になっております。 ●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください

株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI



海の向こうで生まれ変わった機動戦士ガンダム

GUNDAM 0079
THE WAR FOR EARTH

日本のみならず、世界中で熱い支持を得た『機動戦士ガンダム』。あの勇姿が新たな映像となり登場する。

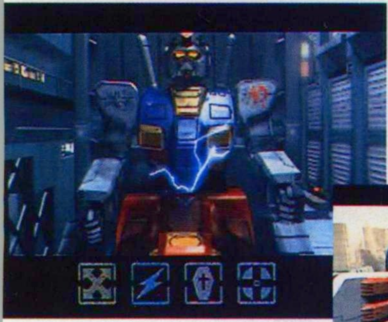
●インタラクティブムービーアドベンチャー
●バンダイ　●発売中
●価格¥7,800　●メモリーカード未使用

インタラクティブムービーで描かれる1年戦争の世界

全編がCGムービーで描かれたガンダム

すでに伝説と化して久しいファースト・ガンダムのストーリーが、アメリカでアドベンチャーゲームとしてよみがえった。ブライトやシャアといった登場キャラクターはすべてアメリカの俳優が演じ、モビルスーツや戦艦はすべてCGで描かれたというものだ。日本人の感覚とはひと味違う、別次元のガンダムワールドを体験してみよう。

本作で描かれているストーリーは、ガンダムのパイロットとしてサイド7で初出撃するところからジオンの御曹司、ガルマが戦死するあたりまでだ。原作の前半部分を抽出したような構成になっているが、そのぶん、マニアックなガンダムワールドを体験することができるのだ。





▶汚れ具合といい、姿形といい見事な造形美を見せてくれる本作。日々進歩するCG技術の粋を見るようだ。

国際色豊かなアメリカ版ガンダム

原作ではあまり気にならなかった各キャラの人種。しかし、本作では原作とかなり異なった（誤解した?）配役になっていて面白い。たぶん制作した人々には、アニメのキャラたちがこんな人種に見えたのだろう。



彼らはだれを演じているのか?

◀さてここでクイズ。彼らが演じている役はだれ? ヒントは連邦軍の制服。※1

的確な操作でガンダムを動かせ

本作は、全編がリアルタイムで進行するインタラクティブムービーである。プレイヤーは、物語の展開を確認しつつ要所要所で、あらかじめ設定されている正しいコマンドを入力してやらねばならない。もし、入力したコマンドが間違いの場合は即、ゲームオーバーとなる。原作でのガンダムの行動を思い出しつつ、正解のコマンドを見つけていこう。

▼移動コマンドでジャンプして、ガウ攻撃空母の特攻をかわすガンダム。コマンドを使うのが遅れるとやられる。





▲盾を使用して攻撃を防御。移動を選択して避けたほうがいいこともある。シーンにより使い分けることが必要だ。



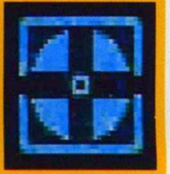
▲方向キーに対応。ジャンプや移動などの行動をとることができる。



▲×ボタンに対応。武器を使用することが可能。武器は5種類あり。



▲□ボタンに対応。盾を使用しての防御が可能となるのだ。



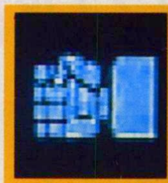
▲△ボタンに対応。アイテムやエレベーターを使用することが可能。

武器は5種類。状況で使い分けろ!

本作では各シーンごとに使用すべき武器はあらかじめ設定されている。つまり、プレイヤーは制作者が決めた〝この場面で使うものはこれ〟と思える武器を見つけなければならないのだ。といっても各武器にはそれぞれ特徴がある。大ざっぱに言えば、近距離戦なら〝格闘〟もしくはバルカン砲かビームサーベルを使用。遠距離戦ならバズーカかビームライフルを使うというのが定石だ。



◀Bパーツをガンタンクのものと交換。戦車のようである。



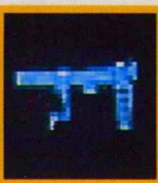
▲格闘　パンチなどの格闘専用。攻撃回数などの制限は特にない。



▲頭部バルカン　近距離戦で使用。敵の行動を牽制するときも使う。



▲ビームサーベル　接近戦で威力を発揮する。弾数制限は特にない。



▲ビームライフル　遠距離戦で活躍する。



▲ハイパーバズーカ遠距離戦専用。接近戦での使用は厳禁。

©創通エージェンシー・サンライズ©1996 BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.©1996 PRESTO STUDIOS,INC.©BANDAI 1997©創通エージェンシー・サンライズ©BANDAI 1997

※1　答え:右側からカイ・シデンとリュウ・ホセイ。リュウは、原作の日焼けした肌の色がアダになったのか?

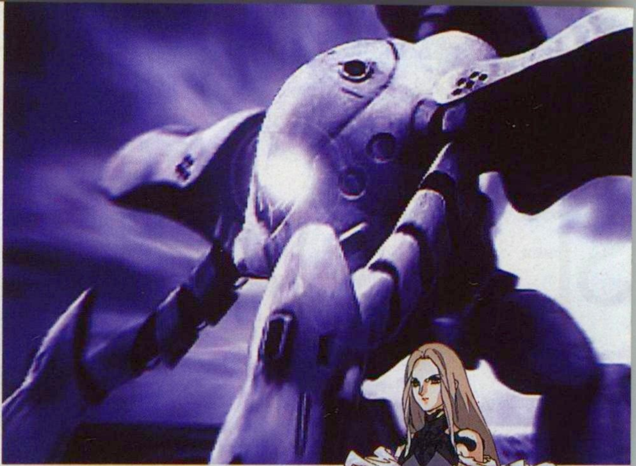
10体のモビルスーツが覇を競う

GUNDAM THE BATTLE MASTER

ガンダム特集 第2弾!!

●格闘アクション
●バンダイ ●6月20日発売予定
●価格¥6,800 ●メモリーカード未使用

ファースト・ガンダムから『逆襲のシャア』までの人気モビルスーツ10体が戦う格闘ゲームが登場。ただし物語は、原作とは異なる完全オリジナルなのだ。





◀本作のラストボス（?）のマリア。軍のモビルスーツを強奪、逃走した「実験体」だ。

3体のモビル・アーマーに懸けられた賞金をねらう戦士たち

激増した人間が宇宙に進出して数世紀。人類の生活圏は、幾多の植民星を含めた巨大なものになっていた。しかし反面、巨大化しすぎた人類圏は極度の治安悪化に悩まされていたのである。そのため、人々は自衛のためモビルスーツを必要とするほどだった。

本作は、PSとしては初のガンダムを題材とした格闘アクション。ファースト・ガンダムから『逆襲のシャア』までの人気モビルスーツ10体と、独自のオリジナルメカが登場するのだ。画面いっぱいに巨大なモビルスーツ同士が戦う様子はまさに圧巻である。

7人の賞金稼ぎたちの熱い戦い



▶本作に登場するメンバー一覧。しかし、敵キャラは見てのお楽しみ。



◀賞金稼ぎの乗機はガンダム、ガンダムGP−02、ガンダムZZ、νーガンダム、ザク、ハイ・ゴック、クイン・マンサ、ジ・オ、ジオング、サザビーの合計10機である。



◀各モビルスーツが装備している兵装も忠実に再現されている。



武器を使い勝利をつかみとれ!

ファースト・ガンダムのすべてが今、よみがえる

MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR



ガンダム特集 第3弾!!

●シミュレーション
●バンダイ ●7月発売予定
●価格¥6,800 ●メモリーカード容量未定

先日の東京ゲームショウで初めてユーザーの前に姿を現わした『PERFECT ONE YEAR WAR』の情報を掲載!

1年戦争の歴史を憶えているすべてのガンダムファンへ……

スーパーファミコンで発売された『ガンダム・CROSS DIMENSION 0079』のゲームシステムをベースにアニメ挿入などの演出法をふんだんに使用した作品、それが本作である。原作の思い出深いアニメシーンを挿入したりと、TV版ガンダムを知っている人々の郷愁を誘うような設定が至るところに用意されている。

本作には、攻撃支援効果や地形効果などのほかに、ガンダムワールドならではのミノフスキー粒子による視界低下などの効果も設定されている。これによりリアルな、原作の戦場に近い環境で戦うことが可能になっているのだ。初心者からシミュレーションマニアまで、多くのガンダムファンに楽しんでもらえるよう設計された本作。これをプレイすれば、新たなガンダムの魅力に気がつくかも。

原作を忠実に再現したシーン





▲戦場画面は2D画面で進行。戦闘時にのみ3Dポリゴンで描かれた画面に移行する。

見事ザクを撃破!



◀ビームサーベルの一閃で見事にザクを倒した。TV第1話の放送の記憶がよみがえる。

よみがえる1年戦争当時の名機たち



▲ガンダムの中枢部分とも言えるコア・ファイター。戦闘機として活躍。



▲1年戦争時のジオンの主力艦、ムサイ。写真はシャア専用艦のもの。



▼懐かしいファースト・ガンダムである。

▲シャア専用ザク。"赤い彗星"と呼ばれた名機。

HYPER CLOSE UP!! SOFT

今月も新作情報が続々集結！

推理ゲーム、懐かしいアーケードゲーム、人気マンガのゲームまで、今月も様々なジャンルの情報をお届けしよう！

Table

本格派ミステリーがボードゲームに
Proof Club

推理作家・辻真先が脚本を手掛けたミステリーがボードゲームになって登場。果たして真犯人を見つけることができるか。

- 本格推理ボードゲーム
- ユタカ
- 7月17日発売
- 予価¥5,800
- メモリーカード容量 5





手持ちのカードの数だけコマを進めて証拠や凶器を集め、真犯人を見つけるゲーム。と言ってしまうと簡単そうだが、容疑者ひとりひとりの証言やアリバイを考慮して進めないと、いつまでもぐるぐるとまわり続けなければならない。謎を解かなければ、勝者にはなれないのだ。

このゲームはマルチタップ対応で、ひとり～5人までプレイできる。基本的には5人でプレイするようになっているので、それに満たない場合はあらかじめ用意されたCOMキャラを選ぶことになる。どうしても自分の力で謎解きしたい人は、COMキャラの操作をプレイヤー操作に切り替えると良いだろう。

イベントマスに止まると、証拠になるかもしれないアイテムがあり、それを容疑者に見せながら質問することができる。その回答から証拠固めをしていくのだ。だれかが一度調べた場所や物でも、ほかの人が再度調べたり入手したりすることができるので、自分の順番でなくてもゲームに注目していよう。

ミステリーゲームは一度クリアしてしまうとつまらなくなってしまうが、このゲームではプレイするたびに設定が変わるので何度でも楽しめるようになっている。



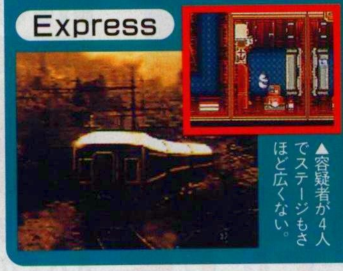
◀ひとりでプレイするときはCOMを4人選ぶ。ひとり5役という手もある。



▶各容疑者のアリバイをチェックして嘘を見抜くのだ。

どちらのシナリオを選ぶ？

Express



▲容疑者が4人でステージもさほど広くない。

Mansion



▲洋館の中は複雑に入り組んでいて迷いやすい。



▲イベントマスは重要な証言を聞き出すチャンス。だれに質問すべきか、よく考えよう。

▼怪しいと思ったアイテムをストック。真犯人に証拠として突きつけるのだ。



証拠を集めて犯人を暴け



◀アリバイを崩す証拠がすべて集まったら犯人を示せ。

▶殺害の様子から凶器となるアイテムを探し出せ。

カードで相手の動きを封じちゃえ



▲だれかを1回休みにするカード。アンラッキーはだれ？

▼カードを使った直後の順番の人が1回休みになる。





▲だれかの手持ちの数字カードの数を下げてしまう。

Ⓒ辻真先とアイデイアブレーン ⒸYUTAKA 1997 MADE IN JAPAN Ⓒこどもの館

3Dタイプの正統派RPG
バウンダリーゲート

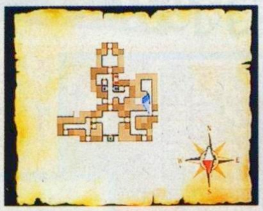
「コミック　ニュータイプ」に連載中の「王国の娘」がRPGに。人間味あふれるキャラクター達が魅力！

- ●RPG
- ●パックインソフト
- ●７月発売予定
- ●予価¥5,800
- ●メモリーカード容量未定

癒しの王国と呼ばれるモーダルグロウ王国。その首都アンブローズに傭兵志願のフィンがたどり着くところから物語は始まる。この町では女性が行方不明になる事件が頻発していて、とうとう戒厳令が敷かれてしまった。傭兵になるには、こんなところでぐずぐずしていてはいられないのだが……。



◀アンブローズの町は迷路のよう。何もないように見える場所にも人がいることがある。


▶便利なオートマッピング。宿屋などの施設にはカラーのポイントが付いている。



◀この町で何が起きているのかを知るには貼り紙チェックもかかせない。

アニメ調のRPGが増えている昨今、この作品はオーソドックスな感じを持つが、キャラクターのもつ独特な雰囲気や重厚なストーリー、ゲームシステム面での細かい工夫や演出が心にくい。

例えば、モンスターとエンカウントしても画面切り替えがなく、パーティも表示されるので、ダンジョンやモンスターの大きさが一目瞭然。また、モンスターの出現率をオプションで変えることができるため、ダンジョン探索やストーリーを追うのもスムーズにすることもできる。

町もダンジョンもすべて3D表示。オートマッピング機能があるので、3Dは苦手という人でも大丈夫。そして3Dゲームにつきものの「3D酔い」もほとんどなく、快適に楽しめる。



▶傭兵として雇おうというのか。彼女は一体何者なんだ？

▼行きたい場所を選択することで、別の町に行ける。こりゃ簡単便利で嬉しいね。



戦闘

装備している武器によって攻撃回数が違ったり、派手なアニメーションを見せてくれる魔法など、見どころいっぱいの戦闘シーン。



◀武器による通常攻撃シーン。モンスターが巨大なだけに、少々手強い。



◀火炎系の攻撃魔法「ボーンファイア」。ゲーム序盤は重宝するだろう。



この町で一体何が？

ほのぼのした世界感が魅力的
プリルラ ゲーメストギアーズ Vol.P1

絵本から飛び出たようなかわいいキャラクターと世界観が魅力のアーケードゲームがいよいよPSに登場！

- ●横スクロールアクション
- ●エクシングエンタテイメント
- ●７月発売予定
- ●予価¥4,800
- ●メモリーカード容量未定





時間を巻くぜんまいを取りもどせ!!

時計じかけのネジによって時間の流れが管理されている世界。そのネジを巻くぜんまいが盗まれたのだ。ザックとメルの２人は、はたしてぜんまいを取りもどすことができるのか。動物たちが敵の姿にされているので、魔法の杖で助けてあげよう。

このゲームは８方向移動とアタック・ジャンプ・魔法の３ボタンだけのシンプルな操作方法なので、誰でも気軽に楽しむことができる。また2Pでの協力プレイも可能。2P同時の魔法も用意されている。

敵をやっつけると動物の姿にもどり、それに接触すると得点がもらえる。得点はある法則によって上下するので、高得点を奪うべくいろいろ試してみるといいだろう。

魔　法

1Pで出せる魔法は６種類。竜巻を起こしたり光のつぶを降らせたりする魔法のほか、妙な味方を召還して敵にダメージを与えるものもある。プレイヤーは魔法の種類を直接選ぶことはできないが、どれも強力なので安心して使えるぞ。


▲魔法を使ってみたら突然電子レンジが降りてきた。中に立っているのが味方らしい。



▼変なヤツを召還してしまったぞ。ちなみに右のほうの人は進行方向を指差している。

▼突然降り立った怪しい人たち町中がパニック状態に。



▼怪しいヤツらが通り過ぎた後には妙な怪物たちが現われた。



▼くそっ！　とうとう時間の流れを止められてしまったぞ！！



2Pで協力プレイ！



◀おいおい、ザックがやられているぞ。くれぐれも得点の奪い合いだけはしないように。

©TAITO CORPRATION 1997/Published by XING

Simulation

大人気長寿コミックついにゲーム化！
こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮)

アニメも絶好調、コミック連載20周年を迎えますます人気の『こち亀』が、斬新なシステムを引っ提げPSに見参！

- リアルタイムシミュレーション
- バンダイ
- 今夏発売予定
- 価格未定
- メモリーカード容量未定

ゲームの舞台は、坊っちゃん警官・中川の実家、中川財閥の誇るハイテクビル。プレイヤーの役目は、ビルの最上階を目指して登ってくる両津巡査をリーダーとするチームの進攻を、各階にトラップを仕掛けて食い止め、全員を捕獲することだ。とはいうものの、敵は、あのゴキブリのような生命力を持つ両さんと、ボルボ西郷、電極＋らの超個性的なキャラクターたち。様々な特技によるトラップ解除はもちろん、両さんに至ってはトラップを無理矢理突破してしまうことも?! さて、キミは両さんに勝つことができるかな？



中川と麗子はプレイヤーのアドバイザーとして登場。プレイヤー、両さんの両方を邪魔するキャラもいるらしい。

これが脅威の両さんチームだ！



▲パワー全開！ の両さん軍団。原作同様に両さんが荒唐無稽な大活躍。



◀プレイヤーはモニターで敵の状況を先読みしながらトラップを設置していく。

トラップを仕掛けワナにはめよう

プレイヤーは、参謀である中川と麗子のアドバイスをもとに敵の進攻ルートを予想し、状況に応じてトラップの位置を変えたり、ガードマンを派遣して交戦させる。すべてリアルタイムで進行するので、状況判断は迅速に。



▶▼画面左側がフロアマップ。トラップの作動はグラフィックで確認できる。

◀▼キャラクターの特技でトラップが解除されることも。さて次の作戦は？

◀無敵の行動力を誇る両さんには、どんなトラップが効くのかな？

Race

真夜中の公道が今、熱く燃えあがる
ミッドナイトラン ～ロードファイター2～

アーケードで話題のレースゲームをPSに移植。深夜に繰り広げられる高速レーシングを体験しよう。

- レースゲーム
- コナミ
- 発売日未定
- 予価¥5,800
- メモリーカード容量①

実在の公道に限りなく近いコース、風景を背景に、実車をモデリングしたリアルなマシンを駆使したハイスピードバトルが楽しめる『ミッドナイトラン』。アーケード版で体験ずみのプレイヤーも多いのではないかな？

このゲームの目的は、コースを3周する間に3台のライバルカーを追い抜き1位でゴールを通過すること。コースは初級から上級までの3種類。首都高風の公道が舞台となっているので、コース上を数多くの一般車両が共に疾走している。ライバルカーはもちろん、それらの車両を連続的に追い抜いていく爽快感を同時に楽しめてしまうのが、このゲームの大きな特徴になっている。ギアシフトのオートマ、マニュアルをレース中にいつでも切り替えられるのも特徴のひとつ。抜群のスピード感がとても魅力的な作品だ。

コースは3つ！



◀カーブが増え距離も長くなる中級コース。コースどりを考えて走ろう。

◀カーブもそれほどキツくなく道幅も広め。一般車をゴボウ抜きすることも可能。

◀道幅が狭く小回りの上級コース。縦列で最後尾からのスタートもキビしい。



◀▼障害物となる一般車。なかでも観光バスや大型トラックはかなりジャマになる。前を塞がれないように。

▶ライバルには車の上に順位が表示されている。これを追い抜けば順位が上がる。

▼4輪だけでなくバイクが登場するのもリアル。

◀コース上のチェックポイント間を規定時間内に通過していかなければ、完走前にリタイアさせられる。

NORMALカーか？ TUNEDカーか？

プレイヤーマシンは4種類。色と型は異なるが性能に差はないので、各自の好みで選んでも支障はない。ただし各マシンに、初心者用のノーマルタイプとチューンアップされたレース仕様の上級者用が用意されている。



▲コースに慣れるまでは扱いやすい初心者用で練習しよう。



▼これが上級者用。カラーリングも派手になっているのだ。

Ⓒ秋元治・アトリエびーだま／集英社・フジテレビ・ASATSU ⒸBANDAI 1997 ※画面写真はすべて開発中のものです。
Ⓒ1995 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Sports

ゴルフ発祥の地で爽快プレイを！

栄光のセントアンドリュース

ゴルファー憧れの地、世界最古のゴルフ場“セントアンドリュース”でキミの腕を試してみよう。

- ゴルフ
- 小学館プロダクション
- 8月発売予定
- 予価¥5,800
- メモリーカード容量未定

ゴルファーの聖地を完全再現！





◀複雑なアンジュレーションもそのまま再現されている。



▶ボールのどこを叩くかによって、ショットが変化する。



◀個性的なゴルファーを自分好みに育てることも可能だ。



本場セントアンドリュース管理機構リンクストラストが全面監修したゴルフシミュレーション。トレーニング、ストロークプレイ、マッチプレイのほか、4日間のトータルスコアを競うトーナメントとプレイモードも多彩。モーションキャプチャーで再現されたビジュアル、本物同様に設定できる各ショットのリアルさは絶品。詳細なキャラクターメイクで、プレイヤーの好みに合わせた攻略が可能になっているのも特徴だ。4人までの対戦プレイもできる。

Simulation

いちばん大切な姫のために……

あやかし忍伝くの一番

くの一養成学校「姫白百合学園」を舞台にした、純和風育成シミュレーション。美少女キャラクターも満載！

- 育成シミュレーション
- 翔泳社
- 今夏発売予定
- 価格未定
- メモリーカード容量未定



▲▶1週間単位で時間割を組む。だれと授業を受けるかで能力アップ率が変わる。

主人公・葉隠楓は、代々“忍”として良家の姫に仕える忍者一家のひとり娘。プレイヤーは楓となり、1年の間、一緒に姫百合学園に入学した3人の姫の護衛を努めながら、学園の首席卒業を目指して学業や訓練に励む。首席卒業を果たすとフリーの忍者となり、自分のいちばん大切な姫と一生を過ごすことができるのだ。スタンダードな育成要素と姫たちと交流を深める恋愛（？）要素の両方を楽しむことができる。菊池志穂、丹下桜、折笠愛ら人気声優の競演も話題。

3人の姫を護衛する!!



▲▶ボーイッシュな霞、幼なじみの月葉と個性もいろいろ。

▲おっとりした深雪。3人の姫をめぐるイベントも多彩だ。

Simulation

素敵な男の子たちとも恋愛できる

夢・色いろ

男女17人のキャラクターと、高校3年間の甘い恋愛模様を楽しむリアル指向の恋愛シミュレーションついに登場。

- 恋愛シミュレーション
- フェザード
- 今夏発売予定
- 価格¥5,800
- メモリーカード容量未定

主人公を男女から選ぶことで、美少女ファンだけでなく女性ユーザーのニーズにも応える新しいタイプの恋愛シミュレーション。プレイ期間は高校入学から卒業までの3年間。イベントやキャラクターの生活もリアルに設定され、より現実的なゲーム世界を体験することができる。物語は主人公の夢の中でも展開し、幻想的な恋愛が生まれることも。女性キャラのモデルに実在の新人タレントを起用しているのも話題だ。



◀パラメーターを文章で表現する親しみやすい機能を搭載。

男性になって女性キャラと●女性になって男性キャラと 恋愛してみよう！



舞台となるのは夢美が丘学園高校。生徒だけでなく先生との甘い思い出も……。

Puzzle

高い戦略性が魅力の落ちゲー

トリパズ⊿

ユニークなのはタイトルだけじゃない！三角形のブロックを組み合わせた多彩なテクニックが楽しい新感覚パズル。

- パズル
- サントス
- 8月1日発売予定
- 価格¥4,800
- メモリーカード容量①

プレイヤーは炎（赤）・氷（青）・光（黄）の3種類の“さんかく”の辺の部分をくっつけ4つ以上並べて消していく。1P、2P対戦のほか、ヒントを見ながら100問以上の詰めパズルを解いていく「ぱずるっ」や一定時間内に高得点を目指す「じかんです」などのモードも用意。同じ色のブロックで空間を囲む、操作中のブロックを下にワープさせるなどの多彩なテクニックによる連鎖も楽しい。

基本ルール



◀各さんかくを隙間なく並べるのが基本。1Pフィールドに注目。

▶消すさんかくに隣接したグレーのオジャマブロックも同時に破壊可能。



▲多彩なテクニックを利用し大きな連鎖をつくりだす奥の深い楽しみ方ができるのだ。

スペシャルテクニック



◀同色のさんかくだけで空間を囲むとすべてが消える。高得点をゲット！

▶条件次第でジャマなさんかくを通り抜け下に落とすことも。

ⒸLICENSED BY ST ANDREWS LINKS TRUST 1997 SETA CORPORATION 1997 SHOGAKUKAN PRODUCTION
Ⓒ1997 Shoeisha Co,.Ltd.Sugeeya/ZERO/SYSTEMⒸ1997 FEATHEREDⒸ1997 SANTOS LTD.

Shooting

大ブームを呼んだあの名作が甦る！

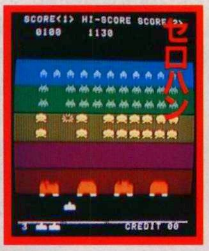
スペースインベーダー

テレビゲームの歴史の中で、絶対忘れることのできないアーケードゲーム『スペースインベーダー』が、PSで完全復活する。

- シューティング
- タイトー
- 8月発売予定
- 価格¥2,800
- メモリーカード容量①

整列して迫ってくるインベーダーを撃ち落とすというシンプルなゲーム性ゆえに、19年ほど前に薄暗いゲームセンターや喫茶店の一角で熱中していた人はもちろん、ゲーム初心者という人だって熱くなれるシューティングゲーム。アーケードそのままの縦画面モードはインベーダーファン必見だ。







◀『スペースインベーダー』の変遷を見るようだ。このほかに「アップライト」モードも収録。

対戦モード

従来の『インベーダー』移植作でもおなじみの2P対戦のほかに、今回はひとりでも楽しめる「対CPU」が新たに加わる。新開発の「インベーダー砲」も導入されている。



◀インベーダー砲で、ますます派手な撃ち合いに。

※画面は開発中のものです

Action

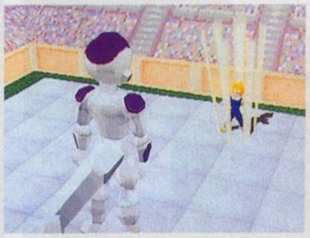
ポリゴン悟空が縦横無尽に飛びまわる！

ドラゴンボールGT（仮）

3D格闘アクションになって『ドラゴンボール』がPSに登場！ GTキャラにとどまらず、Z戦士たちも大活躍！

- 3D格闘アクション
- バンダイ
- 今夏発売予定
- 価格未定
- メモリーカード容量未定







ハメ技なし、どのキャラクターを選択しても公平に実力が表われるなどのゲームバランス、そしてスピーディな読み込みなどに重点がおかれている。

テクスチャーマッピングされたポリゴンのキャラクターは、鳥山明ファンも納得のカッコ良さ。ようやく本物の悟空たちに会えた気分だ。

Table

花札を知らない人でも楽しめる

エルフを狩るモノたち ～花札編～

コミック、アニメ、ビデオ、CDと、様々な媒体で展開している作品がオリジナルストーリーでPSに登場。

- テーブル（花札）
- アルトロン
- 7月発売予定
- 予価¥5,800
- メモリーカード容量①

ゲームモードは3種類。花札初心者のためにルールを説明してくれる「花札解説」。自由にルールを設定でき、8人のCPUと対戦できる「フリー対戦」。花札編ならではの新しいストーリーが展開し、キャラクターの新しい側面を見せる「ストーリーモード」。

花札ゲームも「こいこい」「花合わせ」「おいちょかぶ」の3種類が用意されている。



◀ルールを知らない人はまず「花札解説」を。

▶自分がねらっていた役がうまくできた！

▼ファン必見！ 花札編でしか見られないシーンばかりだぞ。



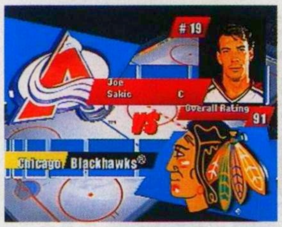
Sports

NHL公認。すべてが実名で登場！

NHL 97

アイスホッケーのスピード感と迫力をリアルに再現。スタープレイヤーのビデオインタビューも収録されている。

- スポーツ（アイスホッケー）
- EAV
- 7月発売予定
- 予価¥5,800
- メモリーカード容量②～⑮



▲試合前に両チームの選手を顔写真入りでひとりひとり紹介してくれる。

パックを追って氷上を自由に動きまわり、時には乱闘まである、氷上の格闘技と言われるアイスホッケー。この作品はまるで実際の試合に参加しているかのごとく爽快で熱い気分にしてくれる。

選手のトレードやオリジナル選手の作成ができるので、ビッグプレイヤーばかり集めたゴールデンチームをつくることも可能。NHLファンの夢をかなえてくれそうだ。

汗が飛び散るほどの白熱した試合をしよう



▲パックを見据えて試合の開始を待つ。相手に一瞬の隙をも見せられない。

▼滑走してきた相手と激突、吹っ飛ばされた瞬間。パックはどこに行った？

▲ゴールにパックを叩き込んで得点だ。ガッツポーズまでして大喜びだ。

©TAITO CORP.1978,1997 ©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画 ©BANDAI ©1997 ALTRON CORPORATION ©矢上裕 メディアワークス・アミューズ・創通エージェンシー
©Electronic Arts.EA SPORTS,the EA SPORTS logo are trademarks and"If it's in the game,it's in the game"Is a registered trademarks of Electronic Arts.All rights reserved.

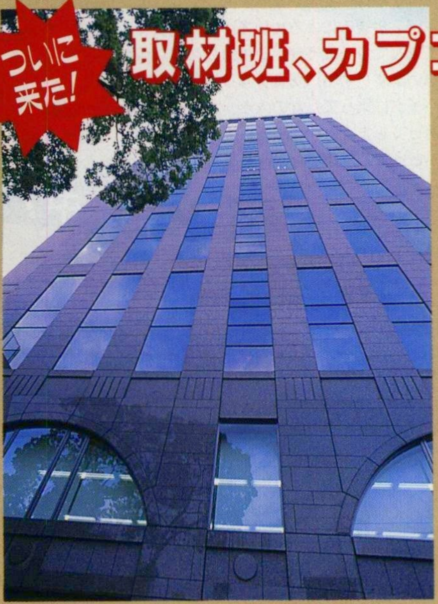
浪速の街に眠る未知なる屍鬼たちの諧謔の声

BIOHAZARD 2

すっかり情報の出が遅くなった『バイオ2』。この広報展開&開発進行に業を煮やした本誌編集部(けっこう本気)は、制作現場に強行突入することを決意。カメラマン+ライター2名+担当編集の特殊部隊がカプコンを急襲!

●サバイバルホラー
●カプコン　●'97年冬発売予定
●価格未定　●メモリーカード容量未定

ついに来た! 取材班、カプコン大阪本社開発ビルに潜入す!の巻



仮眠室があり、シャワー室があり、床屋すらある。「こんだけ環境がそろってんだから、缶詰めになってでも納期までに上げやがれ」状態の研究開発ビル。アップ前の地獄という話はよく聞くが、土壇場でちゃぶ台をひっくり返してしまった『バイオ2』のスタッフも、やはり地獄を見ているだろう。本当に年内に完成するのか?　いつまで経っても新しい紹介用素材の届かぬこのゲームの現状を直に眼で確かめるべく、われわれ編集スタッフは突入用特殊部隊を結成、開発陣の立てこもるビルに潜入を試みるのだった。

今、突入のときは来た! そして新生『バイオ2』の姿が

警戒は相当厳重なはずだ……。そう予想して入り口に向かうと、意外なことに玄関に鍵はかかっていなかった。

夕飯時で人の出入りが激しいのだ。「ラッキー」。守衛さんの見ていない隙を見計らい、無断で侵入する。この時点で住居不法侵入だ。1階のエレベーターの前には何十台もの自転車が置いてある。事前の調査によると、自転車部が使用しているものもあるらしい。ということは、あの岡本吉起氏の自転車も?

……まあいい。とにかく上がろう。エレベーターに乗ると、でたらめにボタンを押す。止まったフロアから適当に襲うのだ。と思いつつ、エレベーターを降りようとしたそのときにわれわれの目の前にひとりの人物が姿を現わした。まずい、今騒がれては困る。

「なっ、何をするんですかっ」抵抗する人物の首を絞める。よーく見れば、彼はカプコン東京支店の広報・某須藤氏ではないか。「ますます絞めなければいかんな」「ちょっちょっと待ってください」「素材を出さないからそういうことになるのだ。ほれほれもっと苦しめ」しかし少々調子に乗りすぎたようだ。首を絞め続けているうちに開発室の中から関係者が現われ、彼らにこの光景を目撃されてしまったのだ。

「こうなったら仕方がない。えーと……動くなァ! 動くとこの男の命はなくなるぞ!　われわれは『バイオ2』の最新開発画面写真60点の即時提供をォ、要求、するゥー!」と、言ったが早いか人だかりの中から『バイオ2』プロデューサーの三上氏がひょいと顔を出し、返答してきた。

「べつに須藤くん人質にせんでも、見せますよ。ただ、できてない部分が多いんで、写真は勘弁してください」「あっ、そうっすか」画面が見られると聞き、歓喜あふれたわれわれ特殊部隊はあっさりと須藤氏を手放した。

$

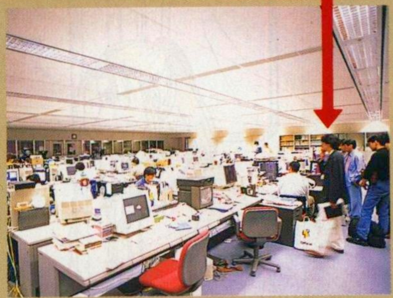
いやー、すごかった。やっぱり、以前見たものとは全然別ものでした。ほんとに100%つくり直し。×が×えず、××標本みたいに××が××××なクリーチャーが××足で×を這いつくばっていたり、警察署の、×だけでなく×でも話が進行するようになっていたり、ゾンビの××方が新しくなってよりそれっぽくなっていたり、とにかくすごかったっす。え?　REMIXにムービーが入る?……そういうわけなので、みなさん7月発売のREMIX買ってください。それから、大阪の広報の青木さんが須藤氏の身代金代わりに差し出してきた『ヴァンパイアセイヴァー』のシークレットファイルを10名様にプレゼントします。ふだんの投稿と同じ要領でハガキを送ってください。発表は発送をもって代えさせていただきます。それではまた来月!　アロハ。



ここが神秘の入り口か!

▲◀昨年新築されたばかりで、神々しいまでに輝かしく眩しいカプコン開発部隊のビル。新しい本社ビルのすぐ間近にあり、取材への対応も迅速に行なえる。

食い入るように画面を見つめる一同



▶まるっきり生まれ変わった『バイオ2』を凝視する取材班の面々。何を見ている?



※もちろん侵入シーンはフィクションです。カプコンさんのご厚意で開発室に案内していただきました。感謝。

©CAPCOM Co.,LTD.　Illustration/MASARU GOTO　Photo/KEI SUZUKI

コーナーの担当者、過労でゾンビ化の噂あり

第5回 BIO HAZARD FANCLUB

なんだかだんだんよくわかんなくなってきたこのコーナー。サイコーですか？ 人生山あれば谷啓。……今月もイクゼー！

今月は『バイオ』に対して建設的な批判！ ダ〜ゼ〜!!

まあ、ぐだぐだ言わずにさっそくお便りを紹介することにしましょう。先月までとはまた違った文章が読めます。カプコンさん、覚悟してくださいネッ！ うひゃ。

ガンマニア君の意見

バイオハザードは良い。これが僕の感想であり結論である。銃の構え方、撃ち方もリアル。アルファチーム、ブラボーチームというのは米軍などでも使われている呼称（ちなみにA＝アルファ、B＝ブラボー、C＝チャーリー、D＝デルタ、etc）。ショットガンを少し遠くの敵に向けて撃てば、2、3匹まとめて倒せるのもいい。ベレッタM92FとモスバーグM500（かな？）の装弾数もピタリ。ぜひ『バイオ2』では『ターミネーター2』のサラ・コナーが終盤でやっていたショットガンの片手ポンプアクションが見てみたい。

次は納得できなかった部分だ。まずクリス、なぜゾンビのボディを撃つんだ？（中略）それと、部屋の中でショットガンを撃つというのはおかしい。跳弾はないのか？（中略）銃剣をつくって（ナイフ＋ショットガン）みようとしたが、できなかった（中略）そういえば火炎放射器の射程距離もすごく短かった（中略）『バイオハザード2』では、ぜひもっとたくさんのことを試みて面白いものにしてほしいと思っている。

北九州市の戸口真司さんからのお便りでした。いろいろあるみたいですね。次は高槻市にお住まいの梅津裕展さんからのお便り。けっこう飛ばしてます。

13歳バイオファンもの申す

（前略）BIO1とは全く違うようにしたらいいと、僕は思います。例えば。

ゾンビは歩くだけでなく走ってくるとか、防弾チョッキが着られるとか書いてありましたが、そうであるならゾンビも警棒で叩いてくるとか、銃で撃ってくるとかしたほうがいいと思います。もしゾンビの弾が当たったら、1、2歩後ろによろめいて、その間にゾンビが走ってきて噛んできたほうが、恐怖以外に焦りも加わってくると思います（中略）防弾チョッキは（中略）イベントで、バイクに乗ってた女の人が、主人公をゾンビと間違えて撃ってしまうとかにも使ったほうがいい。（後略）

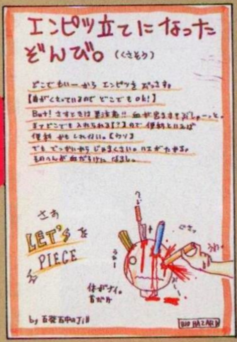
どうでしたか？ 来月も見てくださいネッ！

お便り募集中！

第2回 ワタシの頭に巣喰うゾンビ

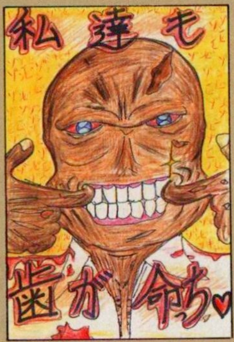
No future for you

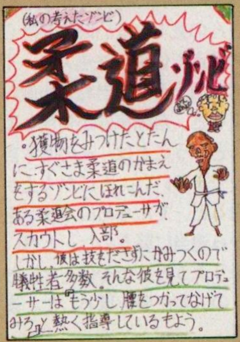
えー、過熱してんだか冷めてんだかよくわかんないこの投稿ページですが、あんまし内輪受けになっちゃうのもアレなんで、一見さんのお便り大募集！ まあ、ネタも随時リニューアルしていくんで、そんときはよろしく。さて、今月のゾンビもけっこうキている。担当者の同僚は「ゾンビジネスマンの設定で、はでな色が好き、と設定されているのがいい」と賛辞を送っている。しかしまだまだはじけ具合が足りないなァ。あんましムリする必要はないけど、もっとこう、すぎやまこういちのオーケストラに乗って地下鉄が飛び出してくるようなゾンビを待っているよ！ ウケはねらわなくともいいぞ！ 危険思想大歓迎！



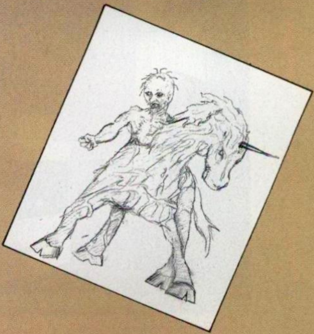


エンピツネタは百発百中のJill。ゾンビジネスマン、歯、柔道は鹿児島県薩摩郡のベレッタの狼。なんか怖いイラストは、堺市の坂本麻古さん（性別わかりません。すまん）、ユニコーンなゾンビは前橋市の関口裕介君のアイデアによるものだ。そろそろ常連が出だしたので、新人の奮起を待つ！ 頼んだよ。











うーん、すてきだぁー！……んなわけなかろーが。書いてきた町田市の垣添奈月君には腐ったワインを贈呈する。

ラストナンバーいくゼェ！ Jillネタ2連発だヨ

「バイオって見てるだけで面白いですよねぇ〜、ゾンビを殺すときとか、犬を殺すときとか」と殺戮の快感に目覚めつつある前田さんは11歳。殺すのはゾンビだけにしておきましょうね。最後はキムタクの「アソンデル？」のCMに出てくる金髪のお姉さんがINEZHさんにそっくりとのタレ込み。真相はいかに。



▲可愛らしいJillの似顔絵は静岡市の前田みのりさんのおハガキから。キムタクのCFネタは……百発百中のJill。投稿熱心だな。精進せよ。

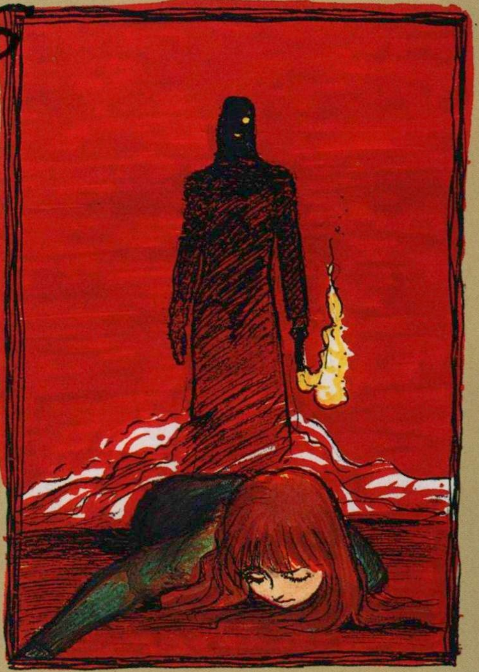


THE OTHER SIDE STORIES OF BIOHAZARD

"偽り"——Deceit—— 第5回

Written by R.SAKUMA

死を願うことはすべてを放棄することと同一ではない。アイナはそう信じ、思うがままに歩を進めるが、彼女の思いを無視するように、災厄が、悲運が、暴力が襲いかかってくる。「死にたいんでしょう?」ええ、その通り。ただし、貴君の手を煩わせるつもりはないわ。



【前回までのあらすじ】

彼女の波動に引き寄せられるかのように集まってくる「いやなこと」との戦いに疲弊したアイナ・ブラフォードは、ラクーンシティ郊外にある館に忍び込む。安らかな自死を迎えるためだった。

——甘かった。現実は、そうそうアイナを楽にはさせてくれない。

人ひとりいない空き屋敷。その思いこみが災いして、不用意に足を踏み入れてしまった。気づいたときには化け物に腕を切り裂かれていた。滴る血の数滴。これでは美しい死を迎えるどころではない。無惨な姿で、苦しみと恐怖に体をひきつらせながら、魂までをも殺されてしまうだろう。

本能のシグナルがアイナを逃がした。しかし罠から罠、アイナの前に待ち受けていたのは——今度は女の化け物だった。

「あなたも一緒に快楽を貪りましょうよ」

右眼を己が手に持つ筆で傷つけ、平然として女は言う。また、「いやなこと」が立ちふさがった。

緊張のあまり、口の中はからからに乾いていた。口蓋に張りついた舌を無理矢理に動かし、アイナは答える。

「何言ってるの……」

「私の話がわからない?」ここで女は軽く笑う。「じゃあ、あなたにもわかりやすく話してあげる。人はなぜ生きると思う? 答えは簡単、快楽を得たいから生きるのよ。働き、その報酬として賃金を貰う——それと同じことを私たちは人生にも求めている。辛いことや悲しいことに耐えて生きるのも、いつか見返りとして快楽を得られる日がくると信じているからだわ。人が権力や金に執着するのだって、結局は自分の周囲をその人が望む世界に変え、個人的な悦楽を貪りたいからなのよ」

「私は——」

「何が欲しいの? 家庭? 愛? それとも死? でもね、私に言わせればそんなものに違いはないわ。人は自分が満たされたいから何かを欲するのよ。満たされ、喜びたいから欲しがるの。喜びは悦楽、そして悦楽こそが生。あなたたちは目を背けているだけなのよ。愉悦を恥ずべきものだと信じてる。だから言葉をすり替え、自分をごまかそうと目を背ける。人が求める幸せや喜びなんて、所詮は自分を欺くための偽りでしかない。私は偽りを捨て、自分に正直に生きているの」

アイナが望んでいたのは納得のいく死であった。それは女の言葉を借りれば死に快楽を、苦しみや悲しみのない永遠の安息という快楽を求めていたことになる。

目の前に立つ女は明らかに狂っている。いや、それ以前に人であることさえ疑わしい。おそらくはこの女も、ほんの数分前まで対峙していた怪物と同じ世界に属する者なのであろう。そんな者の言葉を容認してしまえば、自分もまた人ではなくなってしまうようにアイナには思えた。死への願いと、人を捨てることは違う。だからこそアイナは女の言葉を否定しなくてはならなかった。

「私が欲しいのは快楽じゃない。それに……あなたのような怪物にもなりたいとは思わないわ」身体は依然として恐怖のために震えている。それでもアイナの声には、先程までとは異なり、確固たる意志が込められていた。

「怪物? 私が怪物ですって!?」

女の残された左目が怒りに彩られていく。悦楽への誘いを断られ、あげく自らの存在さえをも否定された黒髪の女は、ずいっと前へ出るとアイナとの距離を詰める。

「そう、怪物よ。それ以外の何者でもないわ! それに、私は死が欲しくてここまできたの! あなたの……」アイナの言葉はそこで、女の甲高く不快な笑いに遮られた。

男はこと歩くという行為に関してはまったく役立たなくなった左足を、壁に身体をあずけることでかばいながら、ゆっくりと階段を登っていった。狩りはまだ終わったわけではなかった。だが、いまや獲物であるアイナがどこにいるのかもわからず、あげく５体が満足に動くとは言い難い状況となっている。

あの糞女、俺をこけにしやがった! 彼の思考は怒りに満たされていた。もはや女を喰らうことが狩りの目的ではなくなっていた。殺してやる、やつにこれ以上ないほどの苦しみをあたえて殺しやる。思い通りに動かせない身体に苛立ちを覚えながら、彼はそう考える。あの女にあたえられるべきは死だ。まずはやつに絶望と無が襲いかかる様を見届けてやるのだ。血や肉を喰らうのはそれからでも遅くはない。殺して殺して殺して殺して……。

「おおお前は、どおおぉんな顔で死ぬぅうんだぁあろおおうなぁああああ、あああいなぁあぁ?」

「ふうん、あなたが欲しかったのは死だったの」

女のこの言葉を聞き、アイナは自分の軽率さを呪った。

失敗したわね。内なる声が、もうひとりのアイナが再び囁きはじめる。せっかく、あのいけ好かない女の顔色を変えられたのに、それももうお終い。間抜けなあんたが口を滑らすから、ふりだしに戻っちゃったじゃない。

たしかにそのとおりだった。自らを傷つけることで快楽を得ているあの女にとって、死もまた快楽のひとつでしかなかった。アイナの言葉は自分も快楽が欲しい者であると告げただけにすぎないのだ。

黒髪の女は再び不快な笑い声を立てると、アイナに背を向ける。抱いていたラジオが床に落ち、けたたましい音をたてた。しかしそれを気にするでもなく、女はそのまま先程まで自分が座っていた椅子のほうへと歩いていく。素早く、それでいて優雅に。

「そんなものが欲しかったなんてね」彼女はそう言うと、椅子の横に置かれた小さなキャビネットの引き出しを開ける。「安心なさい。あなたの望みを邪魔するような真似はしないから。それどころか……」

アイナはゆっくりと後ろに下がりながら、その言葉を聞いていた。女が何を考えているのかはわからないが、この部屋から出ていくのならばいましかない。いまを逃せば、おそらくはもっと大きなトラブルに巻き込まれることになるだろう。それだけは避けたい。背中が扉に触れた感触が衣服越しに伝わってきた。アイナは女からは片時も目を離さず、手探りで扉にかけられた錠の場所を確認する。この部屋に逃げ込んできたときに自分で下ろしたあの鍵を、今度は自ら開けようとしているのだ。

「私はあなたの望みをかなえてあげられる」女が振り向く。その手には鈍い光を放つ銃が握られていた。

それを見て、アイナは愕然とした。後ろ手に錠をまさぐり、必死に扉を開こうとするが、なかなかうまくいかない。心臓があまりの恐怖に早鐘のように鳴っている。

女は銃口をアイナのほうに向けると口元に笑みを浮かべる。潰れた右目から流れ出る汚らしい液体のため、その表情はあまりにグロテスクなものであった。

「私からのささやかな贈り物。もちろん受け取ってくれるわよね。大丈夫、ちゃんと気持ちよく死なせてあげる。絶頂とともに死を向かえられるようにしてあげる」引き金にかかる指に、少しずつ力が込められていく。

銃口をじっと見つめたまま、アイナは両腕を懸命に動かす。錠が外れる、がちゃりという音が室内に響いた。

「準備はいい? 怖がらなくてもいいの。死を恐れる必要なんてないでしょ? だってあなたが望んだものなんですもの。すべてあなたの望みなんですもの」

アイナが振り向いて扉を開くのと銃声はほぼ同時であった。全身に激しい衝撃を受け、彼女はそのまま廊下へもんどりうって倒れ込む。失いそうになる意識を必死に手繰り寄せると、真っ赤に染まった自分の衣服が目に飛び込んできた。左肩を燃え上がるような痛みが走る。激しい出血が床に巨大な血溜まりをつくりつつあった。

「ほら、気持ちいいでしょう?」黒髪の女はアイナのそばにかがみ込むと、猫のように何度も小首を傾げながら、いまだ出血の止まらぬ左肩を羨望の眼差しで見つめる。

「苦痛から得られる快楽は気に入ってくれた? 私がいまどんな気持ちだかわかる? 羨ましいわ、とっても。とおおっても——」

そこで彼女はふいに言葉を切り、はっとしたように視線を廊下の奥へと転じた。アイナはその行動に異常な危機感を覚えた。女が何を見つけたのかを確認しようと、痛みをこらえながら必死に首を動かす。そして——。

そこにはアイナを襲ったあの男がいた。　　　　(続く)



好評オン・エア中!
文化放送「三石琴乃のエーベルージュ伝説」
文化放送の人気番組「三石琴乃のエーベルージュ伝説」が4月から、さらにパワーアップ。
エーベルージュ・ファンは毎週木曜21:30、ラジオの前に大集合!大阪でもABC朝日放送で毎週火曜25:10からオン・エア開始!

—あそびは文化 タカラ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 ©FUJITSU 1996 REPROGRAM © TAKARA 1997
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼズの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

ワッツニュー

WHAT'S NEW?

5～6月発売ソフト・パーフェクトレビュー

「エースコンバット2」「ケイン・ザ・バンパイア」登場！

超リアルなシューティングゲーム「エースコンバット２」がついに発売。さらに今月は「ソールドアウト」がいきなりレビューに登場！

ライター

植竹貴史
細かいことにこだわるゲームマニア。最近は格闘ゲームよりギャルゲーをプレイしていることの方が多い。何故なんだ!?

山田朋一
相変わらず、ジャンルにこだわりません。なんでもやります。ただ、最近なんか心にググッとくるゲームがなくて……。

上野高一
ＲＰＧとＡＤＶしかしようとしない、非常に間口が狭い視野狭窄系ライター。採点は甘口、カレーは辛口、人生は中辛。

阿部美香
本来は、オヤジ系、美少女系に目がないんですが、今はアーケード版『電車でＧＯ／』移植希望／　だったりする。

後藤　勝
ギャンブルと戦国SLG以外なんでもやります。新しいゲームの出現に見合った評論ができるよう、心がけております。

とだひでみ
シンプル、コンパクトなゲームを好むが、やり始めると止まらない。最近はネットワークゲームにも興味を示している。

玉利　越
ゲームがこれだけ多様化すると、コンセプトの確立が重要になってくる。完成度もコンセプトのもとに成り立つことを再認識。

内田敏之
旅行もドライブもいいよね。でもホント～に仕事しかしてません。駐車場の愛車が泣いてるぜ。中古のレオーネだけど。

野本由起
好みのジャンルはプロレスゲームとパズルゲーム。爽快感を得られるゲームには高い評価をくだします。

加川　良
ギャンブル、イロもの、２Ｄアクションを好む。ソフトの中に何かひとつでも光るものがあれば、遊んでいられる性格。

政綱大介
モータースポーツを愛するゆえにレースゲームをも愛するライター。この春からは念願のカートライフをスタート予定。

佐藤淳子
『ＦＦⅦ』もハマれたし、お仕事でギャルゲーだってやってるし。でも、家では『シレン』。いいじゃん好きなんだから／

竹石和幸
最近『スタンプ倶楽部』で、ムカつく俺様ハンコをつくるのが趣味。実際に使って見ると評判の悪いことこの上なし(笑)。

高橋祐介
ゲームの中でぐらいギリギリの死線をかいくぐり、自分が生きていることを実感したい。でも、少しは頭も使わせてね。

宮　昌太朗
キレイなビジュアルのゲームが増えてきてますが、これぞＰＳっていう色が薄いような気がする。バブルの季節なのか？

古久根　聖
今月はギャンブル系ゲームが少ない。先日カートに初挑戦。当然だが、ゲームのようにはうまくいかない。

客観評価…………10～1

主観評価…………A～C

客観評価はゲームの完成度を（最高10点）、主観評価は各レビューアーの好み（とても好き＝A、好き＝B、普通＝C）を基準にしています。

Neorude（ネオリュード）

主人公を誘導して進めるという新感覚のRPG。ADVのような謎解きの要素が多い。



●RPG
●テクノソフト
●5月9日 ●¥6,800

このゲームの問題は、カーソルを動かしてキャラを操作するという点につきる。マウスを使うRPG（コントローラーでもOKよ）というのがこのゲームの売りの部分なのだが、その目論見が成功したとは言い難い。マウスさばきがうまくないとイライラ感がつのるかも。基本的にオートで進むバトルシーンも、カーソルで指示を出せるがなかなかうまくいかない。パズル要素の濃いダンジョンは非常にやりがいがあって楽しいだけに、残念だ……マウスが～！　（上野）

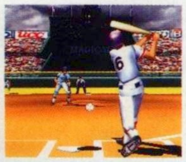
7　B

３人の主人公のポリゴンキャラが生き生きとして愛嬌たっぷり。ストーリー上の見せ場や演出なども、だれもが記憶に新しい『FFⅦ』を彷彿させてくれる。キャラはカーソルを動かして誘導するのだが、操作性や反応もスムーズで、ストレスを感じることなくプレイできる。謎解き重視のポイントも通常のRPGとは一線を隔てており嬉しい限りである。主人公たちを導き謎を解かせる。この客観的な気分は、まさに育成風味の味付けが楽しめると言うわけか。　（内田）

8　A

甲子園Ⅴ（ファイブ）

全国4089校のデータを収録した作品。単に試合だけでなく選手の育成など楽しみ方は多彩。



●Sports
●魔法株式会社
●5月16日 ●¥5,800

野球感――それも草野球や甲子園に縁のない中学・高校の――を、出すことには見事に成功している。チーム選択の際、日本列島に向かって〝ザバァッ！〟とカメラが突き進む大仰な演出といい、育成画面のアニメーションといい、笑えるし面白い。だが、アクション部分の操作系とそれに伴う処理がやりきれてない。アクション＋シミュレーションで、これまでの野球ゲームにあった不満を一掃しようという志は高く買うが、この出来では残念ながらカルトゲームどまり。（後藤）

4　B

ゲームは部員を育成するSLG部と、実際に試合をするACT部をあわせもつ意欲作。部員の育成は日々のトレーニングからフォーム矯正まで可能。かなり奥が深い。試合時には打撃と投球がリアルタイムで操作ができる。一見するとふたつ分遊べてお得なのだが、育成部は数値を上げていくだけのようだし、試合も攻守のバランスが少々厳しいため、全体的に単調な印象を受けてしまいがち。妙に生々しい選手のモーションは個人的に好きなんだけどなぁ。　（竹石）

4　B

地獄先生ぬ～べ～

TVでおなじみの『地獄先生ぬ～べ～』。オリジナルストーリーで事件を解決に導く。



●Adventure
●バンダイ
●5月16日 ●¥5,800

ゲーム自体は、デジタルコミックの体裁をとっているが、プレイしている感覚は、なんとなく『ときめきメモリアル』に近い（誤解かもしれませんが）。友達がわいわい言ってるなかで、一緒に騒いだり黙ってたりしつつ、突如現れる妖怪たちに右往左往。で、いざというときは〝ぬ～べ～〟先生が登場、生徒たちを助けてくれる。馬鹿馬鹿しいけど、ついつい先が見たくて進めてしまう。晴れた日、窓際でうつらうつら、の気持ちを思い出させてくれるのだ。　（宮）

7　A

原作はアニメでほんのちょっと見ただけなので、その再現度のほどは評価できないのですが、キャラクタービジュアルはなかなかキレイで好感持てます。コミカルな雰囲気も出てますし。ただ、操作のテンポはいいんですが、会話のテキストウィンドウがちょっとしつこい感じ。セリフで楽しませようという意図からだと思いますけど、だったら止め絵じゃなくアニメで見せるなどの工夫があってもよかったのでは？　表情を選ぶ会話システムはセンスいい。　（阿部）

6　A

INDY500

毎年５月に行なわれるINDY500を完全再現したレースゲーム。IMS正式認可の本格派。



●RACE
●トミー
●5月23日 ●¥5,800

インディ、CART、NASCAR、ミジェットと、日本のアメリカンモータースポーツへの関心が高まりつつある昨今、個人的にもインディのゲームが出てくれることは嬉しい。グラフィックの緻密さもまずまずで、レース途中から天候が変わる点は『FORMULA1』になかっただけに高ポイントだが、WETの路面をDRYタイヤでけっこう走れるので意味なし。コース３つじゃ物足りない。マシン挙動もイマイチ。で、なぜコックピット視点がないんだ？　（政綱）

5　C

コースが３つしかないとか、車が６台しかないとか以外の要素で欠けてるものが多い気がする。１位になっても喜びや充実感がないし、シリーズじゃないからポイントもない。周回数は選択できるんだけど、オーバルを45周もするなんて忍耐以外の何者でもないな。ただ周回遅れを抜いていく難しさ、面白さがある。というかそれしかない。面白く（難しくともいう）なる設定もできるのでそれなりには楽しめるのだけど、いまひとつ熱中できない。　（古久根）

5　C

先月号のレビューページにおいて「あかずの間」の価格が¥6,500となっていました。正しくは¥5,800です。ここに訂正し、お詫び申し上げます。

BLAM! マシーンヘッド

人類を滅亡へ追いやった謎のウィルスを殲滅するために戦闘用ホバークラフトで敵を倒せ。



●Shooting
●ヴァージンI・E
●5月23日 ●¥5,800

ホバーマシンで広大なフィールドを疾走。ミッションを達成すべく飛び回ったり戦ったりするばかりか、謎解き要素もあってなかなか面白い。操作レスポンスも良好で、浮遊感覚、スピード感は申し分ない。海の向こうからやってきたゲームでこれだけの爽快感を覚えたのは、『ワイプアウト』以来だ。しかし、操作が複雑で、相当にとっつきにくい。慣れるまで少々苦労するのが難点。また謎解きのヒントが少なすぎ、やや不親切な印象を受けた。（とだ）

6 **B**

いわゆる戦車操作シューティングゲームである。画像の雰囲気、キャラクターのニュアンスは、EAのゲームソフト「ショックウェーブ」を彷彿とさせるが、気のせいか？　連射するガンは心地よく、爽快感を与えてくれる。よく出来ているとは思うがやはり戦車ゲームは戦車ゲーム。以前にも書いた記憶があるのだが、アップルのころ遊んだ、ワイヤーフレームによる表現の戦車ゲームを3D的処理を施した……というところで自分の中では帰結している。（加川）

7 **C**

DEFEAT LIGHTNING

高速で敵と闘いながらチェックポイントを駆け抜け点数を稼ぐ新感覚のレースゲーム。



●Race
●ディー・クルーズ
●5月23日 ●¥5,800

レース中に行なわれるボールの奪い合いや敵に与えたダメージによりポイントが加算。高得点をとったプレイヤーの勝利となる。レースゲームの新しい勝敗の付け方に感動した。ただし、レース終盤での逆転が難しい上、やっぱりレースゲームが得意でないと勝てない。あと格闘レースと銘打っているわりには、攻撃方法が2種類しかないのが残念。ルール以外基本的にレースゲームと変わらないので、新しいジャンルとして遊ぶと不満が残る。（山田）

5 **C**

こういうのもレースゲームと言っていいんだろうか。予選のタイムアタックは何なんだろう？　結局、ポイントを多く取ったものが優勝なわけよ。前を走ることに意味がないの。ポイントは予選から生かされてるんだけど、俺は予選－40点のグリッド4位。でも本戦は520点で優勝。次のレベルもそんな感じ。難しくはなるけどね。今の子供たちは知らないだろうけど昔ローラーゲームってローラースケート履いてやるスポーツがあったのを思い出した。（古久根）

5 **C**

スパイダー

ハリウッドのSFXスタッフがつくった作品。サイボーグ化したクモを操って敵を倒す。



●Action
●BMGジャパン/ボスゲームスタジオ
●5月23日 ●¥5,800

殺傷能力を持つ「蜘蛛」の研究中に、研究員が何者かの手によって殺されてしまう。残された研究室からは、改造を受けた蜘蛛が外界に出てしまい……というストーリーに沿って展開するSFアクションゲーム。メインはアクションよりもムービーにあるらしく、気合いの入ったムービーが要所要所で上映される。が、肝心のゲーム部分がはっきり言って不出来。ジャンプアクションのシビアさばかりが目立ち、楽しむ前につらくなってしまう。（とだ）

3 **C**

客観が低くて主観が高いのは、私がこういう手合いは好きだから。やれアリだなんだと擬人化キャラアクションの多い中で、飾り気なしのクモという点が気にいった。クモ独特の動きも見事に再現されているし、糸を吐いてぶら下がる……などアクションに通じる表現もgood。難を言えば、自由度が高そうに見えて意外に行動範囲が狭いことと、脆弱キャラの代表(?)ス○ランカーとタメ張るぐらいすぐ死ぬところ。設定はマニアックだし、一般受けするかな？（佐藤）

5 **A**

日本プロゴルフ協会公認 ダブルイーグル

8人のキャラ、90ホール、キャディなどすべてフルポリゴンによるゴルフゲームの決定版。



●Sports
●サンソフト
●5月30日 ●¥5,800

実際のコースをシミュレートしてあり、各種設定も十分に盛り込んであるし、ゴルフゲームとして成立している。しかし、なんだかブッキラボウな感じを受けて、しかたがないのはどうしてなのか？　プレイヤーのスイング？　ああわかった、ゲームの「間（ま）」がブチ切れなのだ。ティーオフからショットまでの操作感が、流れではなく、自由自在に選択出来すぎてそう感じたのか。慣れればいいのかというとではないと思う。球も重いように感じた。（加川）

6 **B**

まず、持っていく〝クラブ〟を選ぶの？　で、打とうと思ったらボールがないよ！　あぁ、ティーの位置は自分で決めるのね？　という具合に、ゲームでしかゴルフしたことのない俺は、既に不安の嵐。それぐらい本格的にゴルフをシミュレートしてます。ただ、テクスチャーが弱いのかなぁ？　臨場感がもうひとつ。グリーン上でのパッティングも、パワーの加減がイメージしにくい。でも杉原プロに「完璧なショットですね」とかいわれると嬉しいッス。（竹石）

4 **B**

ダークハンター ～下　妖魔の森～

先月発売された同名作品の第2弾。遊びながら楽しく英語が身についていく。



●マルチメディア 英語体験ソフト
●光栄
●5月30日 ●¥6,800

いわゆるエデュテイメントソフトですが、ミニゲームや推理などが織り込まれているので飽きずにプレイできます。ストーリーは妖魔だの怪電波だのという内容だけど、非実用的な英単語はほとんど使われていないのでご安心を。それほど高い英語力がなくても、英語の字幕表示さえしておけばストーリーの概略はつかめます。試験に役立つかは疑問だけど、プレイ後にはちょっとだけ英語が身についたような気分になります。あくまで気分だけど。（野本）

6 **B**

下だけじゃストーリーがさっぱりわかりません。これをプレイしたい人は、忘れずに上も買ってね。学習モードがメインなので、同じ場面でもセリフのショートカットが不可なのはチョイ辛い。ストーリーはなかなか魅力的です、個人的に。ただ、SFミステリーに出てくる単語が、果して受験英語や日常英会話に役立つのかという疑問は残りますが。とってつけたようなゲームシーンはなくてよかったかも。クイズ感覚の練習問題のほうが楽しいですもん。（阿部）

5 **B**

グリッツ　～ザ　ピラミッド アドベンチャー～

さまざまな罠が仕掛けられた古代遺跡のなかで自分以外のキャラを倒しつつ、秘宝を追う。



●Action
●三洋電機
●5月30日 ●¥5,800

いわゆる『ボンバーマン』タイプのゲーム。システムとして面白いと思ったのは敵を押せること。単に流砂を仕掛けるのではなく、敵を追い詰めてトドメをさせる爽快感がある。ただし各ステージに流砂の排出口があり、この数が多すぎてなかなか決めることができない。そのため1ステージクリアにかなりの時間がかかってしまう。もうちょっとテンポがよかったらいいのだが……。まあひとりでジックリやるよりは、多人数で楽しむゲームだろう。（内田）

5 **C**

これはもう『ボンバーマン』好きな人用ソフト、って感じでしょうか。対決、対決、また対決っ！　で楽しみましょうといういさぎよいアクションゲーム。とりあえずアドベンチャーモード(CPU戦)は、敵をやっつけるほかにお宝探しという目的も楽しげだし、そんなに相手の思考がいやらしくないのでいいのですが、対人間戦は、どこでなにが起こっているかを把握するだけで大忙し。単純だけどハマれるソフト、という言葉がぴったりかな。（阿部）

7 **B**

秦始皇帝 ～THE FIRST EMPEROR～

従来にない戦術の楽しみだけに的を絞った作品。国の繁栄を無視した新感覚のSLG。



●Simulation
●シャングリ・ラ
●5月30日 ●¥6,800

マニアックな戦国SLGの世界観は好きだけど、外交などの駆け引きが面倒臭い。純粋にドガバキと戦う戦術面だけで勝利したいのだ！　と叫ぶ人は、プレイする価値は十分にある。リアルタイムの進行も緊張感バッチリ。ただし、戦いと同時に庶民を使った穀物の調達もしなければならず、味わいはあるのだが忙しすぎて混乱してしまう。常に冷静さを強いられるかなりシビアなゲームと言える。中国語による各章の説明は、文字も読みづらくわかりにくい。（内田）

7 **B**

戦乱の世を平定し、平和を自国にもたらし……なんていうSLGはパラメーターがたくさんあってひとつひとつに注意しないといけない。これにはそんなのが一切ない。つまり、装備を整え敵陣地に向かって『ウォ～～ッ！』って突撃していく。勝つと快感。文句なくオモロイ。カオスメーターのない『オウガバトル』か。難易度も5つある。初心者の私がプレイしたのはもちろん超イージー。難易度を上げれば思考力の深い遊び方もできる。オススメである。（古久根）

8 **B**

©1997 Technosoft Co.,Ltd.©1996魔法株式会社©真倉・岡野／集英社・テレビ朝日・電通・東映動画©BANDAI 1997 ©UNDER LAISENCE FROM INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY CORP.,USA ©1997 TOMY ©1997 Boss Game Studios©1997 SUNSOFT©KOEI CO.,LTD. ©1996 SANYO Electric Co., Ltd. ©1997 Shangri-la NHL is a registered trademark and PowerRink is a trademark of the National Hockey League. All NHL logos and marks and Team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and their respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises,l.p. ©1996 NHL.officially lisensed Product of the National Hockey League. ©NHLPA.

NHL Power Rink'97

氷上の格闘技"アイスホッケー"がついにPSに登場。NHLのデータをすべて採用。



●Sports
●SCEI
●5月30日 ●¥5,800

ルールがわからなくとも、操作系の基本的な部分さえ理解してしまえばそこそこ遊べる。アイスホッケーのTV中継のような迫力を期待すると肩すかしを喰らうが、何ぶんアイスホッケー自体がゲーム化された例が少ないので、再現性に対する是非は置いておくことにしよう。どちらかというと、ピンポン的なゲーム性のほうが前面に出てきているので、寸暇の対戦用（昼休みの会社とか徹夜の編集プロダクションとか）ゲームと思ってほしい。そう考えるといいゲームだ。（後藤）

5 **B**

アメリカではお茶の間の人気スポーツだとは知っていた。しかし日本では、全国的にはあまりにも人気がない、それがアイスホッケー。アメリカでの人気は、このゲームの作りからもうかがえる。選手は実名、ゲームメニューも緻密で、ユーザーフレンドリー。試合をしてみると、さりげなく動かしていてもコンピュータ側が意をくんでくれて、パスもけっこう通るから嬉しい。かしこい。が、アメリカ版そのままだし、日本で受け入れられるかについては否。（加川）

7 **A**

シュレディンガーの猫

少女アイリスが愛猫シュレディンガーを追っていくうち、時空を超えた冒険が始まる。



●Adventure
●タカラ
●5月30日 ●¥5,800

SFファンとしては心惹かれるタイトルだが、プレイしてがっかり。RPG要素を含む3Dアドベンチャー、といったタイプのソフトなのだが、ストーリーに脈絡がないばかりか、謎解きもヒントに乏しく、重要なアイテムが無雑作に床に置かれていたりする。そもそも、スコットランドの片田舎の教会に広大な地下迷路やガス室がある理由がわからない。力作ではあるが、その力のすべてが空回りしている。明確なコンセプトが存在しなかったための悲劇。（玉利）

5 **C**

3Dダンジョンという見方をすれば、マップや座標が基本画面に表示されるので動きやすい。設定が設定だけに戦闘がメインではなく、謎解きの移動が主体になっている。これを面白いか、それとも"面倒臭いお使いゲーム"と見るか意見が分かれるところだが、私は短気なのでイライラした。他人にお使いを頼むのならもっと情報をくれ〜。猫を追いかける少女というアリスばりの設定のわりには画面暗いし罠は怖いし。コンセプトのつかみにくいゲームだ。（佐藤）

7 **B**

エーベルージュ

主人公は魔法学園に入学。創造魔法を修得して魔法世界ワーランドを救う。恋愛物語も楽しめる。



●Simulation
●タカラ ●5月30日
●¥6,800

女の子がとにかく可愛いし、イベントも楽しいので途中でなかなかやめにくいゲーム。どの女の子をターゲットにするかでエンディングももちろん変わる。しかし、世界を救う創造魔法の修得が主人公の使命ということを考えると、結局それ以外のエンディングはバッドエンドなのだ。だって創造魔法を覚えないと世界は滅んじゃうんだから。そのための選択肢はたったのひとつ。非常に自由度が高そうに見えて、実は全く自由じゃないのであった。（上野）

7 **C**

初プレイでクリアまで20時間強。このプレイ時間では飽きがくるのでは、と思うかもしれないが、途中に挿入される（ツボを押さえた）イベントがかなり面白い！　今までの育成モノの中で最高の出来ではないだろうか？　だから余計に、イベント前後で話が食い違ったりするのが残念。難点は最近の育成モノにしては育成部分がやや難しいことと、登場する女の子が多すぎること。デートに誘えるかどうかがランダム（？）な女の子というのも気になった。（植竹）

7 **A**

エースコンバット２

前作から格段にパワーアップして帰ってきた同作品。熱いドッグファイトが再び始まる。



●Shooting
●ナムコ
●5月30日 ●¥5,800

前作のいいところをさらに伸ばし、よくなかったところを減らしていったという典型的優良続編。前作を楽しんだユーザーは、間違いなく買いだろう。では、前作を買わなかったユーザーにとって何か目新しい点があるかというと……実は、そこが弱い。通信対戦ができるわけでもなく、新しいモードがあるわけでもない。内容については良くも悪くもそのまま。ストイックな内容であることは変わりない。一度プレイして、購入の判断をするのが賢明。（とだ）

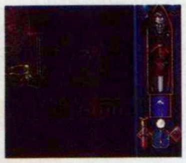
8 **B**

スピード感は前作より120%増し。保証します。ただ、初心者を意識したミッション展開が裏目に出たか、ファンにとって序盤は退屈かも。とはいえ、ミッションのバリエーションは本当に多彩で、自分でも「飽きもせずに、まあ」と言いたくなるほど遊びこんでしまった。前作より敵のミサイルをかわしやすくなってしまったため、ロックオンされたときのピリピリした緊張感は20%減。常に刺激を求める僕としてはヌルく感じたが、常人にはちょうどいい？（高橋）

8 **B**

ケイン・ザ・バンパイア 最後の選択

夜盗に殺された騎士ケインは復讐に燃え、吸血鬼として蘇る。正統派アクションRPG。



●RPG
●BMGジャパン/クリスタルダイナミクス
●5月30日 ●¥5,800

こんなイヤな主人公は見たことがない！　ゲームが始まった瞬間こう思った。こいつがなぶり殺しにされて、バンパイアとなって復活。たまらない設定だ。この高慢貴族バンパイア、己の人生を独白しながら人々を殺していく。シャキシャキッ！　と喉元を切り裂き、ガバチュチュー！　と吸う。なのに、なのに……こいつァおもしれぇ!!　プレイしているうちにもっともっと吸いたくなったぞ！　プレイヤーの暗黒面を刺激する、健康優良ソフトだっ。（上野）

6 **A**

ダークでスプラッター。うーんいかにも洋ゲーだなぁ。グラフィックやキャラクターアクション（特に吸血！）、ボイスなどすべてがGood……なのだが、思わず「この仕掛け、ヒントもなしにクリアできるかぁ!!」と叫んでしまうくらい難しい。邦ゲー慣れした私にはちょっとついていけない。なんでもクリアまで100時間強かかるらしく、長旅に耐えうる精神力は必須。ゲームスタート時点はかなり楽しいので、このレベルで進んでくれれば……。非常に残念。（植竹）

5 **A**

日本プロ麻雀連盟公認 道場破り

伊藤優孝、灘麻太郎、小島武夫などプロ雀師が道場を開設。主人公は勝って看板を奪う。



●Table
●ナグザット
●5月30日 ●¥5,800

ちょっと変わった趣向の麻雀もの。各道場ごとに用意された条件（和了点、立直率など）をクリアしつつ、トップをめざす……という着眼点は、かなりいい。初心者というよりは、実戦でバリバリやってますという人向けの本格派ではある。ただ、そうした趣向がゲーム独特のカタルシスに繋がっているかというと、若干の疑問が残る。なんか、やっててあんまり気持ちよくないのだ。対局データを検証できたり、かなり志が高いソフトではあるんだけど……。（宮）

7 **C**

各道場はどれも個性的。ナキまくりの道場、最初からおりてるような道場。迷彩など技巧に凝る道場。実に楽しい。道場破りモードで道場を制覇するのは長い道のりだが、何度も繰り返しやるだけの面白さがある。打ち方が合わないと二度と入らない道場もあるだろう。テンポがいいのでイライラしない。ただプロが３回ナイテ『白ドラ１』って情けなくないか？　勝ちゃいいのか？　麻雀が盛り上がらないのもゲームでプロがそんな打ち方をするからでは。（古久根）

8 **B**

ワールドサッカー ウィニングイレブン'97

ウィニングイレブンシリーズ最新作。スルーパス、センタリングがボタンひとつでOK！



●Sports
●コナミ
●6月5日 ●¥5,800

N64版の実況サッカーが存在する手前、１点ほどマイナスである。といいつつシリーズ特有のボールの弾道の良さは今回もまさにワールドクラスであり、アラ探しをすれば欠点は見つかるにしても、ワールドカップっぽさはコンシューマのゲームでは先頭を行っている。普通に遊ぶと処理が遅いように思うだろうが、これはゲームスピードを「速い」に変更することで解消される。選手名はファンならわかるもじり方。最新のフォーメーションが採用されているのも嬉しい。（後藤）

7 **A**

各国のフォーメーションを変更できるのはチト反対。それぞれのお国柄ってあるじゃないですか！　イメージが崩れちゃうよ。ま、初期設定を変えなきゃいいんだけどね。でも、選手のアクションって、出るたびにより細かくリアルになってきているんじゃないかな？　ショートパスのモーションは特にいいよね。個人的には「スルーパス」が楽しい。バックラインの裏を取ったときには鳥肌が立つよ！　これで、ダイレクトプレイがもっと豪快なら抜群かな。（竹石）

7 **A**

Officially licensed product of the national Hockey League Players' Association. TM designates trademarks of licensor and is used under license.designed and developed by Killer Game. ©1996 Sony Interranctive Entertainment Inc.©TAKARA CO.,LTD.1997 ©FUJITSU '1996 REPROGRAM©TAKARA 1997 ©（株）ナムコ©1996 CRYSTAL DYNAMICS ©1997 naxat software/CHATNOIR©1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED©1995 Hyper Bole Studios.All other trademark used by permission.All rights reserved.Quantum Gate,Virtual Cinema are Trade Marks of Hyper Bole Studios. ©1997 PIONEER LDC,INC./HEAD QUARTERS ©1997 Hokusho ©

QUANTUM GATE I ～悪魔の序章～

西暦2057年、プレイヤーは彼方の惑星に酸素を送り、人類が生存できるようにする。



●Adventure
●スターフィッシュデータ
●6月6日 ●¥5,800

なんとなくチープなイメージが漂うのは実写モノの宿命なんでしょうか。ストーリーもB級SF小説みたいだし、ねぇ。ウォークスルー画面がフルサイズ表示されないのも、スケールの小ささを感じさせてしまいます。3Dでありながら、方向キーで方向転換できないのもストレスになるし。近未来宇宙を舞台にした壮大なストーリーというより、昼間の地方局で流れている外国映画みたい。このテのアドベンチャーは個人的に好きなだけに残念です。（野本）

4 **C**

洋ゲーだ。それも出演者が実写で外国人だ。『サウンドノベル的』なんだけど、向こうの人がつくるとこうなってしまうのかな？って思う。始めて1時間はとにかく苦痛。どんどん話をスキップしていくと、突然選択肢が……。先生の話を聞かないでいて当てられた生徒のよう。適当に話を合わせる。1回のプレイで全ての謎が解けないというのは、こういうことかと間違った認識をしてしまいそうだ。でも2回、3回と繰り返しプレイする体力はない。（古久根）

4 **C**

バウンティーソード ファースト

味方殺しの汚名をきせられた主人公ソードは反乱軍のリーダーとして新たな転機を迎える。



●RPG
●パイオニアLDC
●6月6日予定 ●¥5,800

難しい。難しいよ、このゲーム。でも「次は絶対勝つ」っていう気になるのはシステム自体が面白く、戦略性に富んでいることが要因だろう。道具屋での買い物や表示関係にやや難点があるものの、それを差し引いても十分楽しめる。シナリオや主人公ソードのセリフなどもいい雰囲気だし、軟派・硬派を問わずSLGゲーマーにはお薦めの作品だ。ただし、気合を入れてかからないとすぐにゲームオーバーになるので注意すべし。努力と根性は必要だ。（植竹）

7 **A**

キャラクターを直接操作せず、秒刻みで指示を出していくオートバトルの「リアルタイムシミュレーションRPG」。これは従来のSLGの面倒な部分を取り払い、戦術の楽しみだけの抽出を実現している。個々のステージの所要時間は短く、気軽に遊べるうえ、全体としては遊びごたえも十分。挫折の底から立ち上がる31歳の主人公を始め、キャラクターやシナリオもイイ感じ。細部の改善の余地や、次作への期待から9点にしたが、今年前半で最高の1本かも。（玉利）

9 **A**

大海信長伝　下天2 GE・TEN II

信長が本能寺で死なず、生きていたら……。世界制覇を夢見た信長が世界を舞台に闘う。



●Simulation
●アイマックス
●6月6日予定 ●¥5,800

リアルタイム制だが、ゲームの基本はいわゆる戦略シミュレーション。とはいえ、敵国を攻めるより商売で共存していったほうが有利である。戦争は最後の手段というわけ。自称知能派の僕としては気に入った。すっきりとしたシステムもリアルタイム操作には都合がいい。戦闘は基本的にオートで勝てるが、劣勢な状況でも相手が分断した隊をつき、各個撃破することが可能である。全体の把握のしにくさが難だが、世界史が好きな人には苦にならないはず。（高橋）

8 **A**

もし織田信長が生きていたら？　なんていう仮想世界を舞台にしたリアルタイムシミュレーション。いきなり世界地図が表示され、歴史が苦手な私はひいてしまった。一体何をしたらいいのかわからない。その上世界は勝手に歴史通りに動いていく。戦闘も起こるのだが、基本的に見ているだけ。ゲームすべてにおいて簡略化されていて、プレイヤーが操作するポイントはわずか。リアルタイムゲームとしてはこれでいいのだろう。でもちょっと物足りない。（山田）

6 **C**

ポイッターズポイント

フィールド上のものを投げて他のポイッターをやっつける。ルールの簡単なActionゲーム。



●Action
●コナミ
●6月12日予定 ●¥4,800

落ちてる岩や爆弾を拾って相手にぶっつける。あっ、当たった！吹っ飛んだ！　痛がってやがる！　クスクスクス……。物を投げて他人にぶっつけるのって、なんでこんなに楽しいんだろう？『ボンバーマン』の対戦みたいだが、そんなにアニメっぽくない。強いていえば、アメリカあたりで素人同士が戦うテレビのバラエティーショーか？　ワハハハ、ぶつけられても笑って許せ！　でも、自分がやられると腹が立つ。だから4人対戦プレイは本気で燃えるよ！（竹石）

6 **A**

最近、レトロゲームが好きだ。近所のゲームセンターで必ずプレイするのが『パックマニア』だったり、『ソニックジャム』の発売を心待ちにしてたりする。で、この『ポイッターズポイント』も、そんなレトロゲーム的なアイデア1本勝負！　ってところが、気持ちのいいソフト。なんだかファミコン絶頂期の〝オモロかったソフト〟を遊んでる気分になりました。ただ、惜しむらくは練り込みが足りないところ。次もまたやりたい、って気分にはならない。（宮）

7 **B**

メタルエンジェル3

全12話のシナリオから構成された育成と戦闘に会話の楽しさを加えた作品。



●Simulation
●パック・イン・ソフト
●6月13日 ●¥6,500

ノン・インタラクティブなイベントとインタラクティブな育成を交互に楽しむギャルゲー。半年経って試合の結果がイベントに左右されないようになるまで真の実力がわからないのが最大の欠点。また、イベント部分のストーリーの都合と育成／試合部分の内容のかみ合わなさは、システム上仕方がないとはいえ非常に気持ち悪い。が、『ときメモ』に比べれば女の子への気配りとその結果のバランスには人間味があり、納得がいく。育成部分に歯応えがある、いいゲームだ。（後藤）

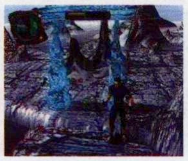
7 **A**

デジタルコミックと育成モノを融合させた成功例。3人の「フルメタルバトル」選手を別々に育成しなければならないが、それぞれが自分でスケジュールを作成し、プレイヤーは場合に応じて変更を促すだけなので、かなり遊びやすい。1日ごとに誰かひとりを重点的に指導（雑談）するシステムもちょっと新鮮。ただ、膨大な会話シーンは、いわゆる「ギャルゲーテイスト」がきらいな人間には拷問（？）。個人的には画面にツッコミつつ、終電を逃しかけたが。（玉利）

6 **A**

BODY HAZARD

格闘で敵を倒しながら未知の世界からの脱出を図る。ゲームが進むにつれ技も覚えていく。



●Action
●ヒューマン
●6月20日予定 ●¥5,800

大味です。ポリゴンキャラが立体のフィールドを戦いながら探索するといった、海外モノではオーソドックスな内容の3Dアクション。敵に出会うと操作が戦闘モードになり、ボタン操作でいろんな技が出る、ちょっとした対戦格闘風のアクションが展開。そこだけを見れば大爆笑のイロモノゲームなんだが、動きも操作もぎこちなく、全体の完成度は低い。『タイムコマンドー』を買って楽しんだ人なら、ひょっとしてこれも遊べるかもしれん。（とだ）

3 **C**

今回2本目の洋ゲーだ。向こうの人はこういうのが操作しやすい民族なのだろうか。日本産で言えば『トバル2』のクエストモード似だが、操作性にはかなりの差があるように思う。視点が何度も切り替わるからどこに行き、どいつを殴り、何を取ろうとしているのかがわからなくなる。とにかくゲームの中身を語るよりも操作性が自分に合っているかどうかで購入判断をしたほうがいい。なぜならストーリーはわからないままでもとりあえず楽しめるから。（古久根）

4 **C**

SOLDOUT

バンドを育て、ドームでのライブチケットをソールドアウト（完売）を目指す。



●Simulation
●シンコー・ミュージック
●6月20日 ●¥5,800

『サカつく』型の育成＆経営シミュレーション・バンド版。ロックとサッカーとプロレスとワープとパーラムに共通性を見出す私としては、しごくわかりやすいゲーム。個人の能力をベースにした組織力がないと勝てないってことだ。それはいいんだけど、はっきり言ってしょぼい。バンドをかじったことのある人間だったら抵抗なく先へ進めてしまうだろうけど、未経験者はメンバーを集める段階で止めてしまうかも。メンバーを代えるとアレンジも代わるのがお楽しみだ。（後藤）

6 **B**

音楽が題材だから、パラメーターじゃなく音そのもので育成要素を表現しよう、という斬新な意気込みは非常に評価したい。ただ音楽に力を入れすぎたのか、ゲーム的なつくりこみやバランスが甘く（イベントがほとんど起きないのは致命的！）単調なのでは……。一般人がプレイするには、曲もちょっとシブすぎません？　そのへん（グラフィック含）が改善されれば、かなりイケそう。ところでキーボーディストがいないのに音が聞こえるのはご愛嬌？（阿部）

5 **A**

1997 I'MAX©1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED©1997 Victor Interactive Software, Inc. ©HUMAN 1997 m©American Softworks Corporation



新しいゲームスタイル・マガジン
CHANNEL 9 vol.1
チャンネル・ナイン
6月11日(水)発売!!
ハイパー本誌サイズ/定価580円(税込)
がんばれ森川君2号
リアルサウンド
メタルギア・ソリッド
トップスケーター
スターフォックス64
ファイナルファンタジータクティクス
ウィルス
タイムクライシス
ディアブロ
モンスターファーム
ゲームの楽しみ方を提案するヴィジュアル型ゲームマガジン
『チャンネル・ナイン』第1号は新感覚の音楽ゲーム特集。
その他、サッカーファンやスケボーファンも納得のスポーツゲーム立体企画や
“こんな時にはこのゲームをやりたい”コラム、64vs PSのブルブル振動コントローラ対決
噂のネットワーク対戦RPG驚愕体験レポート、『メタルギア・ソリッド』の
小島秀夫のなぜかスタジオ特写企画、果てはついに新作を完成させた
飯野賢治2万字インタビューなどなど、豪華てんこ盛り。もうすぐ絶賛発売。
『ハイパープレイステーション』5月号の感想文募集にご応募いただき
本当にありがとうございました。応募作品多数のため厳選のうえ
この『チャンネル・ナイン』Vol.1に掲載させていただきます。お楽しみに。
LOVE&POP HAPPY LUCKY
ソニー・マガジンズ

Get the BEST!

6月発売ソフト

今回発売のタイトル数は31本と意外に少なめだが
個性派ソフトが多い今月のラインナップ
自分の趣味に合わせて選ぶといいぞ！

ファイナルファンタジータクティクス

- ４Ｄバトル RPG
- スクウェア
- ６月20日発売予定
- 予価¥6,800
- メモリーカード容量①

FFシリーズ外伝ついに発売へ！

FFシリーズ初のシミュレーションRPGがこの『FFタクティクス』だ。従来の３次元の概念に「時間」の要素を加えて、バリエーションに富んだプレイ方法が可能になっている。さらに、FFシリーズの特徴であるジョブシステムも導入。算術士、アイテム士など初めて登場するジョブも数多くあるうえに、あのチョコボまで登場。それだけでも楽しそうなソフトだ。加えて、超美麗なムービーは絶対に必見！



▲歴史の裏側にある隠された真実を探り出すのがこのゲームの目的。斬新な試みの多いシステムだが、違和感なくハマれるはず。

ゼロ・ディバイド2

- ３Ｄ対戦格闘
- ズーム
- ６月27日発売予定
- 価格¥5,800
- メモリーカード容量未定

これが驚異の60フレーム3D対戦格闘だ！

ズームがこだわってこだわって、つくり上げたこのゲーム。キャラクターからステージ、背景にいたるまですべて３Ｄで構成され、そのうえ60フレームで動くというのはもう驚異としか言いようがない。また、対戦格闘のステージにおいて“壁”という概念を初めて取り入れてみたり、フィールドの広さが様々だったりと、その変化は多彩。キャラクターも豊富でトレーニングモードもあり、相当楽しめる１本だ。



▲新キャラクターのPIXELとCANCER。ほかにもまだいろいろなキャラや仕掛けが隠されているハズ。それを見つけ出すのもまた楽しい。

BABY UNIVERSE

- ３Ｄカレイドスコープ
- SCE
- ６月20日発売予定
- 価格¥4,800
- メモリーカード容量①

プレイステーションが電子万華鏡に変わる!!

あの藤井フミヤプロデュースによる全く新しいタイプの映像ソフトが『BABY UNIVERSE』だ。これは簡単に言うと、PS版3D万華鏡。プレイヤーはまず、もとになるジュエルを選択。光の当て方を変えたり、色変化のスピードを調整すると、世界でひとつだけの“万華鏡”が完成。音楽CDを入れ替えて遊ぶこともできて、使い方はその人次第。まずはめくるめく映像の世界に驚いてほしい！



▲完成した“万華鏡”はコントローラーを操作することによって、リアルタイムに変化する。メモリーカードに保存することも可能。

TOTAL NBA '97

- スポーツシミュレーション
- SCEI
- ６月27日発売予定
- 価格¥4,800
- メモリーカード容量①〜③

超リアルなNBAゲーの新作

美しいグラフィックとプレイアブルな操作性で評判だった、NBAゲームの続作が登場。昨シーズンのデータを忠実に取り込んでいるうえに、英語の実況のアナウンスがこれまたリアルで、いやがうえにも臨場感は高まる。実際のバスケットの戦略・戦術に通じている人はもちろん、そうでない人もNBAの魅力にとことん触れることができる。シチュエーションをつくることができれば、アリウープも決められる。



▲リアルさはついにここまできた！　練習すればするだけ上手くなるこの感覚。ぜひ味わってみてくれ。

タイムクライシス＋ガンコン

- ガンシューティング
- ナムコ
- ６月27日発売
- 価格¥7,800
- メモリーカード容量①

アーケードの興奮再びオリジナルモードも注目

激しい銃撃戦を潜り抜け、襲いかかる敵を撃ち倒す。信じられるのは己のみ……そんなハードなガンシューティングが登場!!　この『タイムクライシス』は、アーケードで好評を博した同タイトルを完全移植。ほかにも、PS版スペシャルステージはプレイヤーの腕前でステージ分岐が発生。初心者から上級者まで何度でも楽しめる内容になっている。同梱のガンコントローラー“ガンコン”もスゴイできだ。



▲スペシャルステージはプレイヤーの腕前によってステージが分岐する。“撃って隠れる”独自のシステムも、もちろん健在だ。

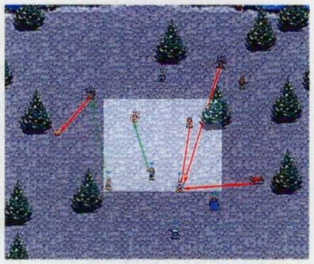
©1997 PIONEER LDC,INC./HEAD QUARTERS ※画面は開発中のものです。©創通エージェンシー・サンライズ©BANDAI 1997©ZOOM Inc.©PLEX©BANDAI 1997 ©CAPCOM CO.,LTD. ©TAKARA CO.,LTD.1997 © Victor interactive software inc.©1997,SHINKO MUSIC PUB,CO.,LTD.© MAXFIVE 1997 LICENCED by COMPILE CORPORATION ©1997 Family Soft/Fill in Cafe ©1997 I'MAX

バウンティソード・ファースト

- アドバンスドRPG
- パイオニアLDC
- 6月6日発売予定
- 価格¥5,800
- メモリーカード容量①

このソフトがRPGの新たなる世界を開く

SFC版ですでにその名を聞いた人ことのある人もいると思うが、今度のPS版はちょっとスゴイ。"リアルタイムオートバトル" というシステムで、戦略におけるプレイヤーのかかわる程度を、プレイヤー自身で決定することができるのだ。つまり、SLGとRPGのいいとこどりなシステムってこと。でも、ストーリーや内容はあくまで硬派。「RPGはちょっと……」という人にぜひプレイしてほしい1本だ。


▲説明用に作成した画面だが、これがオートになっている状態。すべてのキャラクターがこのようにしてあちこちで動いている。

QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡

- 恋愛アドベンチャークイズ
- カプコン
- 6月27日発売予定
- 価格¥5,800
- メモリーカード容量未定

恋愛しながら世界を救うクイズゲーム！

アーケード版でおなじみのクイズゲームがPSでいよいよ登場だ。プレイヤーは、マップ上で出会う7人の女の子が出題するクイズに答えてスゴロクを進めながら "虹色町" に散らばったクリスタルを6カ月以内に探していく。

出題数は約6000問。アニメやゲーム、入試問題と多彩なジャンルのクイズに答えながら、同時に女の子たちとの個性的な恋愛ストーリーや多彩なイベントを楽しむことができる。



▲マップによっては、道が分岐していることもある。また、ルーレットを使わないルーレットオフモードもあり自由にマスを選択できる。

パズルアリーナ闘神伝

- 対戦パズル
- タカラ
- 6月20日発売予定
- 価格¥4,800
- メモリーカード容量①

人気格闘ゲーム『闘神伝』がパズルになった！

『闘神伝』のキャラクターが登場する落ちゲーが登場！ 各キャラクターによって異なる「必殺技」が存在しており、おなじみ「オーバードライブゲージ」を溜めることで、一発逆転の必殺技が炸裂する!! 連鎖が苦手な人でも楽しめること間違いない。また、同じ色の玉がすべて消滅する「ソウルボム玉」など、ひと味違った落ゲーを楽しめる。ド派手な演出とキャラごとのセリフが楽しい、オススメの1本だ。



▲エイジが必殺技の体勢に！ アニメーションによる派手な演出がゲームを盛り上げる。各キャラクターの技をうまく使い分けよう。

フォーメーションサッカー'97 ~The road to France~

- スポーツ
- ヒューマン
- 6月27日発売予定
- 予価¥5,800
- メモリーカード容量①

W杯・フランス大会目指してキックオフ！

新開発の「ポジションサポートシステム」を搭載した『フォーメーションサッカー』最新作。各ナショナルチームの特徴的な攻撃パターンと選手の動きを表現するだけでなく、キーマンとなる選手がボールを持ったとき、ほかの選手がキーマンをフォローするポジショニングを自動で行なってくれる。3段階のズーム機能があるので好みのアングルでプレイを楽しむこともできるようになっている。


▲ゴールを決めると、プレイヤーをアップでとらえるリプレイ画面になる。華麗なゴールシーンを再現してくれる。

アライド ジェネラル

- 歴史ウォーシミュレーション
- エクシング
- 6月13日発売予定
- 予価¥5,800
- メモリーカード容量⑧～⑭

連合国軍の司令官となって勝利を目指そう

PS版でも好評を得た『パンツァージェネラル』の続編。前作との大きな違いは、プレイヤーの立場が連合国側の司令官となる点。シナリオに沿って進めていくキャンペーンモードでは、プレイヤーの戦績次第では史実と違う展開にも当然なる。また今作では文字が日本語化されているため、操作性も格段に進歩。全39の戦場では、その達成度や戦績によってシナリオが様々に分岐していく。


▲史実どおりの展開になるか、全く違う歴史が生まれるのかは、プレイヤーである君の戦績次第だ。

ポイッターズポイント

- 対戦アクション
- コナミ
- 6月12日発売
- 予価¥4,800
- メモリーカード容量①

仲間同士で楽しみたいパーティゲーム

いたって簡単なのでだれでもすぐに楽しめるのがこのゲーム。ルールはステージ上に存在する岩石や木箱、ミサイルといったあらゆるものを自由に拾って、ほかの選手に投げ当てて、ポイントを稼いでいくというもの。選手たちは「サイコグローブ」を装着することによって、通常の何十倍もの能力を発揮して技を繰り出すことができる。ステージは、様々なしかけが施された7つが用意されている。


▲別売りのマルチタップとコントローラーを使用すれば、最大4人まで対戦することができるので、仲間が集まったときにもってこい。

©1997 ALTRON CORPORATION ©1996 Funcom Dublin Ltd. and COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD. ©1994 1996 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©HUMAN 1997 ©HUMAN 1997 ©American Software Corporation.©1994 AVC Limited Partnership.Developed by Gray Matter.

GUNDAM THE BATTLE MASTER

- ●対戦アクション
- ●バンダイ
- ●6月20日発売予定
- ●予価¥6,800
- ●メモリーカード容量ー

憧れのモビルスーツに乗って対戦しよう！

これまでハード、ジャンルを問わず何本もの『GUNDAM』シリーズのゲームは発売されてきたけど、今度のゲームは全く新しいシステムによってMSの動きをよりリアルに再現。2Dともポリゴンとも違う、新しい対戦アクションとして登場だ。ストーリーも新たに設定されたもので、こちらも楽しみ。肝心のMSだが、なんとこのゲームでしか遊べない、サンライズ描き起こしのオリジナルMSが登場するぞ！



▲基本的な対戦のほかに、当然各MSオリジナルの武器を使用しての対戦も可能。武器の特性もよく考えて戦っていこう。

BODY HAZARD

- ●3Dアクションアドベンチャー
- ●ヒューマン
- ●6月20日発売予定
- ●予価¥5,800
- ●メモリーカード容量①

手に汗にぎる格闘＋アドベンチャーゲーム

主人公は、地球防衛軍最高司令官にしてキックボクシングの世界チャンピオンであるブレイク・ハンター。見たことのない世界に飛ばされた彼は、迫り来る敵を倒しながら「ムーン」と呼ばれるステージをクリアしていく。ゲームは格闘の要素を含んだアクションアドベンチャーとなっている。必殺技や連続技など、100種類にも及ぶ様々な技を繰り出すことができる。戦いながらこの世界の謎を解こう。



▲怪しい光を放つオブジェや、不気味な敵など独特の世界観をもった綺麗なグラフィックもみどころだ。

メタルエンジェル3

- ●育成＆戦闘シミュレーション
- ●パック・イン・ソフト
- ●6月13日発売予定
- ●価格¥6,500（2枚組）
- ●メモリーカード容量①

フルメタルバトルを勝ち抜く3人の少女たち

時はAD2038年。平和に退屈する人類の闘争本能を満たすために生まれた統一格闘技「フルメタルバトル」の屋内リーグ戦を舞台にした育成シミュレーション。そのメンバーは、主人公・桜小路彩香を中心とした3人のメタルエンジェルたち。仲間との出会い、個性的なライバルたちとの対立や、葛藤、そしてそれを乗り越えた信頼や友情の芽生えなど、3人の青春ストーリーが楽しめる。



▲このゲームの主人公の「桜小路彩香」。趣味は読書と音楽鑑賞らしい。明るい性格で後期リーグの優勝を目指し、訓練に励む彼女。

西暦1999～ファラオの復活～

- ●3Dシューティングアクション
- ●BMGジャパン
- ●6月発売予定
- ●価格¥5,800
- ●メモリーカード容量①～

エジプトを舞台にした3Dシューティングアクション

時は1999年、かつて地球を襲ったエイリアンの子孫が再び侵略を開始した。プレイヤーはその本拠地エジプトに単身乗り込み、8種類の武器を駆使してエイリアンを倒していく。ダンジョン内はただ敵を倒して進んでいくだけでなく、必要なアイテムをとったり、隠し通路を探すなど、謎解きの要素も盛り込まれている。また古代ピラミッドの内部を想像させる、見事なグラフィックにも注目。



▲ダンジョン内はピラミッドの通路のような場所だけでなく、水の張っている場所もある。様々な謎を解いた先に待つものは？

デジカルリーグ

- ●新世代フルポリゴン野球ゲーム
- ●アクエス
- ●6月20日発売予定
- ●予価¥5,800
- ●メモリーカード容量④

新システムの野球ゲーム登場！

あのアクエスブランドから、新しいシステムのフルポリゴンの野球ゲームが発売される。「2×3D」というこのシステムは、2Dの野球ゲームと3Dの野球ゲームの長所をあわせもつもの。投打によりバリエーションにとんだ作戦を立てられるのだ。さらに、プレイ中の画面はまるでテレビ中継を見ているようにスムーズなのだ。今までの野球ゲームに何か物足りなさを感じていた人にはオススメだ。



▲これがスムーズなフィールディングを見せる「ストリームビュー」。写真じゃ分かりにくいが、操作性はとてもよいのだ。

インパクトレーシング

- ●シューティングレース
- ●ココナッツジャパンエンターテイメント
- ●6月中旬発売予定
- ●予価¥6,800
- ●メモリーカード容量未定

ライバル車を蹴散らす爽快サバイバルレース

レーザーやミサイルを装備した6車種の中から自車を選び、コースをクリアしていこう。視界に入るライバル車は手当たり次第に撃ちまくり、体当たりをかまして、破壊しよう。タイムリミット内にトラックを周回できればクリア。また、規定台数のライバル車を破壊すると、ボーナストラックがスタート。新たな武器をゲットすることも可能だ。高速でスクロールする3Dで構成されたコースはスピード感も抜群。



▲レース中に相手を爆破するとスピードアップなどのアイテムをゲットできる。なかには画面反転などの意地悪なものもあるけれど。

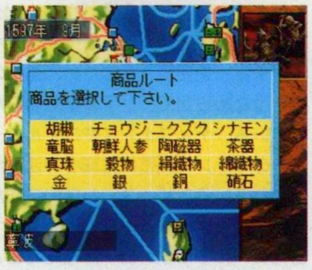
All rights reserved.©1997 スクウェア The NBA and individual NBA Team identifications used on orin this product are trademarks,copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Poperties,Inc.and the respective member Teams and may not be used,in whole or in part,without the prior written consent of NBA Properties,Inc. ©1997 NBA Properties,Inc.All

大海信長伝・下天2 GE・TENⅡ

●歴史シミュレーション
●アイマックス
●6月6日発売予定
●予価¥6,800
●メモリーカード容量未定

信長が動く! 世界が動く!

もし本能寺の変が起こらず、織田信長が生きていたら？ という仮定のもと、1585年ごろの世界情勢をリアルにシミュレーションする本作。プレイヤーが積極的に歴史の流れに介入し、100年以内に日本国がすべての国家と同盟関係を結ぶことが目的の遊び方、または、何もしないで(信長が生きているということ以外は)史実どおりに世界情勢が移り変わっていく様子を眺めるという遊び方のふた通りで楽しめる。



▲アジアの富を求めてヨーロッパ諸国が植民地政策を強行している時代。軍事力だけでなく、貿易などの要素が重要なゲームだ。

QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～

●アドベンチャー
●スターフィッシュデータ
●6月6日発売
●価格¥5,800
●メモリーカード容量①

全米でヒットしたバーチャルシネマをPSで再現

美しい実写に最新のCGをミックス。超リアルなムービータイプのADV。舞台は西暦2057年の地球。主人公の目的はクァンタムゲート(瞬間移転装置)を使い、彼方にある惑星に酸化イリジウムを送り込み人類が生存できるようにするという「エデン計画」の成功。どの選択肢を選ぶかで微妙にストーリーが変化し、1度クリアしただけでは全ての謎を解くことができなくなっているので何回でも楽しめる。



▲プレイヤーが感情移入しやすいように作られた選択肢。これによって物語に入り込みやすくなっている。

FIFAサッカー97

●スポーツ(サッカー)
●EAV
●6月20日発売予定
●予価¥5,800
●メモリーカード容量②～⑮

4200名以上の世界中の選手が実名で登場

国際サッカー連盟に登録している世界のチーム、4200名以上の選手などがそれぞれ実名で登場する本格派サッカーゲームだ。ゲームモードもリーグモード、トーナメントなど豊富にあり、試合の設定も時間、スタジアム、芝のコンディションまで細かい設定ができるようになっている。また人気のフットサルも遊べるようになっているので、サッカーファンならば間違いなく満足できるソフトだ。



▲自分のオリジナルチームもつくれるようになっている。世界中のスター選手を集めて世界最強のチームをつくってみよう。

ときめきメモリアル対戦とっかえだま

●パズル
●コナミ
●6月19日発売
●予価¥5,800
●メモリーカード容量未定

ときめきキャラでパズルゲーム!

自由にたまを取り替えて、次々と連鎖をつくっていくことが醍醐味のこのゲーム。『ときめきメモリアル』の各キャラに対応したストーリーが設定されている「ときめきモード」、コンティニューが自由にでき、乱入戦もできる「きらめきモード」、決められた手数内でクリアすることが条件の「ひらめきモード」の3種類のモードで遊べる。『ときめき』ファンだけなく、パズル好きなら楽しめること間違いなし。



▲連鎖、連鎖、大連鎖で白熱の対戦が楽しめる。「ときめきメモリアル」の女の子が総出演するので各キャラのファンにはたまらない。

ネクストキング

●恋愛シミュレーション
●バンダイ ●6月下旬発売予定
●予価¥6,800
●メモリーカード容量①
●マルチタップ対応

女の子たちの心をつかんで王様になれ!

4人の次期王様候補は、ある日王様に呼び出され「次期国王は、私が選んだ12人の女性による投票で選ぶ!」といきなり宣言される。投票までの期間は1年間。この1年の間に、いかにして12人の女の子たちの心をつかむかで未来は決まるのだ。ゲームは1週間単位で進行し、女の子とデートしたり、修行したりと忙しい。また、個性豊かな女の子たちには重要な秘密があったりして、なかなか奥が深いんです。



▲写真のように、女の子に逢いに行ったりするのもいいけど、修業もしなきゃ彼女たちの好感度が上がってくれない。

ファイロ&クロード

●インタラクティブシューティング
●BMGジャパン
●6月13日発売
●価格¥4,800
●メモリーカード容量ー

仮想ニューヨークでギャング団を撲滅!

オランウータンの熱血刑事ファイロと配達屋の猫クロードが、仮想ニューヨークを舞台にギャング団撲滅に立ち上がった。果たしてふたりの運命は？ ゲームはクォータービュー視点からのアクションシューティングが中心になるが、ストーリーはその結果によって展開が変わっていくマルチストーリー。また全編にわたり、アメリカンテイストあふれるジョークが満載されていて楽しませてくれる。



▲パワフルなファイロと俊敏なクロード。1Pだけでなく、2Pによる協力プレイもできるようになっている。

rights reserved.Published by XING INC.Ⓒ1997 Four Wins Software Inc.Ⓒ1997 Strategic Simulations,Inc.All rights reserved. ⒸElectronic Arts.EA SPORTS,the EA SPORTS logo are trademarks and "If it's in the game,it's in the game."Is a registered of trademark of Electronic Arts.All rights reserved.Ⓒ1996 LOBOTOMY SOFTWARE INC. Ⓒ1996 INTERACTIVE STUDIOS,LTD

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

- RPG
- SNK
- 6月27日発売
- 価格¥6,800
- メモリーカード容量①～②

あの『サムスピ』がRPGで登場!

大人気格闘ゲーム『サムライスピリッツ』が今度はRPGになって登場。この作品は、何と「邪天降臨之章」「妖花慟哭之章」の2つからストーリーを選択でき、6人の中から好きなキャラクターを選んでプレイすることができる。格闘ゲームの流れを意識した戦闘シーン、練り込まれたシナリオ、しろー大野氏により描かれた美しいキャラクターなど、ファンならずとも見逃せない一本になっている。



▲お馴染みのキャラクターももちろん登場する。各キャラの今まで明かされなかった部分も今明らかになる!?

ワールドサッカー ウイニングイレブン'97

- スポーツ
- コナミ
- 6月5日発売
- 予価¥5,800
- メモリーカード容量①

さらに華麗なゴールが堪能できる

サッカーゲームの定番『ウイニングイレブン』の最新作は、モーションキャプチャーを使用。そのため、選手の動きはなめらかで、リアルなものになっている。ディフェンスやゴールキーパーのバランス調整には細心の注意が払われているため、ゴール前の攻防がリアルに再現される。時には、ごっつぁんゴールやオウンゴールなんてことも。登場チームは世界各国のナショナルチームが32チーム収録されている。



▲ゲームの行なわれる時間帯や、天候まで選択可能。もちろん、選手やボールの動きまで影響を及ぼすのだ。

スーパーブラックバスX

- フィシングシミュレーションゲーム
- スターフィッシュデータ
- 6月27日発売
- 価格¥5,800
- メモリーカード容量①

とにかくリアルな釣りゲーム登場!

お馴染み『スーパーブラックバス』シリーズが遂にPSで発売。4つのフィールドを順に制覇していくスポーツプレイはもちろん、今回の注目は5番目のフィールドとして用意されたプライベートレイク。自分の釣った魚をリリースできたり、バスを中心に湖の生態系を月別にCGムービーで見ることもできる。ほかにもコンピュータや魚の生態が記してある大辞典などが置いてある自分の部屋もある。



▲移動はボートで行なう。それにしても美しい画面。まるで本当の湖に来ているかのようなきにさせてくれる。

週刊プロレス監修 プロレス戦国伝

- プロレスシミュレーション
- KSS
- 6月27日発売
- メモリーカード容量②
- マウス対応

ファン待望のプロレスゲーム

あの「週刊プロレス」が監修した育成プロレスゲームが登場。プレイヤーはプロレス団体の社長兼エースレスラーになり、マッチメイクをしたり、選手を育てたりしなければならない。育てる選手は自分の好きなように顔を変える、好きな技だけ覚えさせるといったことが可能。しかも、タイトルマッチなどの大試合や大ニュースは「週刊プロレス」の美しい表紙的ビジュアルで見ることができるようになっている。



▲試合は3Dポリゴンのキャラ同士が戦う。勝敗は今までの練習にかかっている。大技ばかり覚えさせても試合には勝てないぞ。

新戦記ヴァンゲイル

- 3Dロボット対戦
- ユーメディア
- 6月発売予定
- 価格¥5,800
- メモリーカード容量②

近未来3Dロボット格闘ゲーム!

広大な宇宙を舞台にした、3Dロボット格闘ゲーム。舞台は宇宙開拓世紀0215年。人類は宇宙を第二の居住空間としていた。しかし、それは新しい争いの場を生み出したに過ぎなかった。8体の個性豊かなロボット達は、主にレーザー、ホーミング、ビームサーベルの3種類の攻撃を駆使して戦う。SEES(サーチ・アイ・エネミー・システム)機能を使用しているので、対戦相手が常に画面内見えている。



▲SEESの採用によりスピーディーな戦いが楽しめる。これなら負けた理由が分からないなんてことが無くなりそう。

ストレスレスレッスン

- パズルゲーム
- マックスファイブ
- 6月27日発売予定
- 価格¥4,980
- メモリーカード容量①

ライバルを蹴落としパズルで恋の告白を!

男女8人の高校生が、好きな相手に告白するためにライバルとパズルで対戦していく、ストーリー仕立ての恋愛(?)落ちゲー。ルールは簡単、同色の玉を4つそろえて消していくだけ。プレイヤーの腕に合わせてゲームレベルや対戦回数が変化。だれでもエンディングにたどり着ける親切設計が嬉しい。最大5個(通常は2個)の玉を操作する「放出玉」ルールと連鎖の組み合わせによる駆け引きが面白い。



▲オーソドックスなルールは初心者でも気軽にプレイできる。ストレスを〝レスレス〟で発散しよう。

©1997 Sony Computer Entertainment Inc. ©1997 Fumiya Fujii ©(株)ナムコ ©1997 SQUARE/NOW PRODUCTION ©1995 HyperBole Studios.All other trademarks used by permission.All rights reserved./©GAGA Communications Inc.1995 1997 SNK フジテレビ・ASATU ©1997 STARFISH DATA INC. ©1997 KSS 画面は開発中のものです ©1997 YUMEDIA/AROMA Co.,LTD.

※前号の「ザ・心理ゲーム2」での発売日の表記が間違っていました。正しくは5月2日です。訂正しお詫び申し上げます。



速報版!!
アーケード版『鉄拳3』の
攻略本登場!!
ゲームシステム、
ストーリーから全10キャラクターの
基本技・必殺技・10連コンボまで
アーケード版鉄拳3攻略の
重要ポイントを徹底完全紹介!!
ハイパー・アーケードシリーズ①
アーケード版
鉄拳3 Vol.1
ハイパー・コマンドブック
絶賛発売中!!
AB判/オールカラー/定価890円(税込)
全国の書店・コンビニでお求めください。
『アーケード版鉄拳3Vol2』は7月発売予定です。
©1994 1995 1996 NAMCO LTD.

プレイステーション体験版CD-ROM付録つき

HYPER プレイステーション Re-mix

7月号［6月16日（月）発売］は付録CD-ROMが2枚組

いつも本誌をご愛読いただきありがとうございます。
次号のリミックスはなんと付録CD-ROMが2枚組！
disc2は１枚丸ごと『ブレスオブファイアⅢ』を収録。
最新PSソフトの体験版が発売前に大容量で楽しめます。
しかも、次号からはメモリーカード対応になります。

増ページ特別仕様/1,280円（本体1,219円）

ブレス オブ ファイアⅢ

超大容量！ 1枚丸ごと『ブレスⅢ』



大昔に滅んだはずの種族の末裔が、坑道の奥でよみがえった。それは世界を荒らしまくった龍族〝ドラゴン〟であった。よみがえった小さなドラゴンは龍族の少年となる。しかし、絶滅している種族のことなど知る者などいない。そんな少年の前に、社会からはみだし盗賊まがいの生活をしている二人の少年、レイとティーボがあらわれる……。そして、旅の途中に突然目覚める強大な力。運命を背負いながら旅を続ける少年を待つものは？　しかし伝説は多くを語らない。

3Dマップと2Dのキャラ、スムーズな視点変更、クォータービュー、80種類の特能、つりゲームなどサブゲームも多数……話題のRPG『ブレスオブファイアⅢ』を一足先に体験してほしい。



HYPER プレイステーション Re-mix 6月号

絶賛発売中!!

体験版CD-ROM収録ソフト

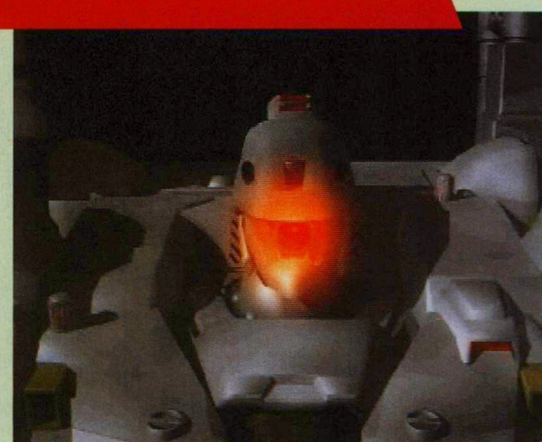
新テーマパーク/マジカルホッパーズ
マリーのアトリエ/エースコンバット2/攻殻機動隊など13本

新着ソフト情報も満載！　定価980円（本体933円）

7月号では読者のみなさんに感謝をこめて
PSソフト大プレゼント企画を予定！
乞うご期待！

お試し版

アーマード・コア
あすか120%エクセレント
エンジェルブレード
マスターオブモンスターズ



ムービー

タイムクライシス
火星物語/マリア（仮）/パーラープロ/あかずの間

メモリーカードデータ

マリーのアトリエ/海腹川背・旬

ついに!! メモリーカード対応になりました!!

©CAPCOM CO.,LTC.©1997 FromSoftware,Inc.

VOL.5 Hyper Home Page

ユーザーは日本各地にいるのに、いざ催し物が行なわれるとなると一部会員制ものを除いて開催地はほぼ東京限定。
そこで今月は、先ごろ行なわれた『東京ゲームショウ'97』についてハイパー読者のご意見をうかがってみました。

東京ゲームショウ'97・春に ― 行った人／行けなかった人／行かなかった人 ― その理由は？

行った人

●（理由）いろいろもらえるような気がしたし、発売前のソフトを遊んでみたかった。（感想）体験版とかいろいろもらったり、だれも知らない最新情報を知ることができた。（埼玉県／長谷川章）

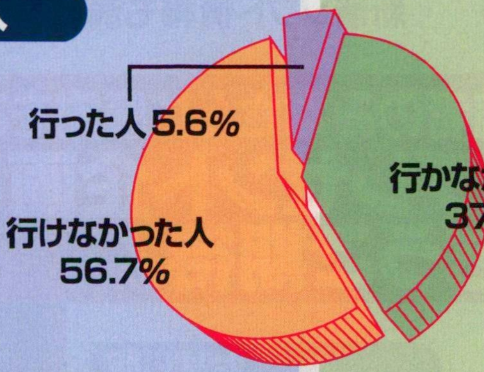
●（理由）発売前のソフトをプレイできるなんて得だと思う。今度買うときの参考になる。（感想）思った以上の人でビックリした。いちばんやってみたかった『バイオハザード２』は人気があってすごい人だった。でも、いろいろなことができて楽しかった。（埼玉県／夏目智史）

●（理由）ゲームイベントはすべて見に行っているので。
（感想）今回のゲームショウは混んでいてゲームをプレイできず、頭にきた。コスプレショウなどは別会場でやってほしい。（東京都／丸山朋一）

●（理由）一度も行ったことがなかったので。
（感想）まさか入場までに２時間もかかるとは思わなかった。そのうえ会場内は混雑しすぎで、何がなんだかよくわからないまま流されていた。疲れても座るところさえないほどで、仕方なく通路に座ると注意されるし、最悪だった。あまりいろいろ見れなくて残念でした。（千葉県／平瀬幸）

●（理由）家からも近く、新作を見たかったから。宮本さんの声を聞きたかったから。
（感想）雨の中、階段に並ばせるのは危険だと思う。一般公開日は５日位はとるべき。入場料をとるイベントなのだから不愉快なことをなくしてほしい。会場はもっと広い所でやってください。（千葉県／横掘康広）

編：ゲームショウのみのグッズがゲットできた、新作をいち早くプレイできてよかったという感想が多かったけど、厳しいご意見も多かった……。正直な話、入場までに２時間っていうのは大人でもちょっとつらいな。メーカーの人たちもユーザーのために一生懸命準備してくれたのに、情報が十分に伝わらなかったとしたらそれはとても残念。この反省を秋のゲームショウにいかしてほしいです。



行かなかった人

●あまりにも混んでいて、見たいゲームも見れそうにないと思い、行かないことにしました。（東京都／上西利枝）

●とても混んでいそうだったのと、わざわざ行かなくてもゲームショップや体験版などで情報が手に入るから。（神奈川県／井関敏幸）

●１歳の子供がいるので、とても無理。それに混んでいるのは苦手。（東京都／薄井美智代）

●あんなに多くの人が集まる所はイヤだ。しかも今回は雨だった。もう少し期間を延ばしてほしい。ただでさえ人が多すぎるのに……。もっとゆっくり見たい。お試しディスクの配り方を工夫してみては。（神奈川県／宮崎理一郎）

●開催されているとは知らなかった。（静岡県／長倉秀直）

●人が多そうだから……。本当は行こうと思っていたのだけれど、ＴＶのニュースを見て、あまりの人の多さに行く気がしなくなった。（神奈川県／中村智香子）

●遠いし、交通の便が悪いから。場所は広くてイベント向きだろうけど、陸の孤島のような所にわざわざ行く気にはなれない。（東京都／山口麻里）

●ＴＶ番組および雑誌などで知ることができるから。（埼玉県／林秀樹）

●東京に行く旅費があるなら、ソフトを買って遊んだほうがいいと思ったので。（宮城県／今野俉一竜）

●発売すれば店頭で買う。わざわざ行く必要はありません。（千葉県／山本正人）

●すべてのゲーム界の最先端を知り、共感しあって盛り上げていく、何よりの機会だと思うが、地方から遠出してまで参加する必要はない。ゲームショウの開催自体はすごく意義のあるものだと思う。（佐賀県／畠山和之）

編："行かなかった人"の理由は「遠いから」「混んでいるから」の２点に集中。「遠いから」は"行けなかった人"でも多かったけど、こちらは「そんなお金と時間があったらソフトが買える!」という理由で。あと、ユーザーには主婦の方も多いので、子供連れで行けるイベントになると理想的ですよね。

行けなかった人

●仕事のため、残念だったが行けなかった。次回はぜひ行ってみたい。（東京都／方志敦）

●学校があり、お金もなかったので行くことができなかった。（栃木県／稲見太志）

●妊娠８カ月の身重の体で、よちよち歩きの１歳５カ月の娘を連れて、名古屋から専業主婦の私がどうして「東京ゲームショウ」に行けるのでしょうか？　行きたいよー。名古屋の「プレイステーション　フェスティバル'97」でがまんしましたが、規模が小さくて少しがっかり。（愛知県／秋元真理子）

●会社の新入社員研修があったので。（静岡県／牧田明大）

●そんなイベントがあったなんて知らなかった。チキショー!　でも知ってても行く気はない。ずっと並んでゲーム５分とかだと思ったから。（東京都／田辺俊輔）

●本当はいろいろな情報を知りたかったので行きたかったけど、バイトもしていないので金がなく、東京までは遠いから。（京都府／塚田研二）

●プレイステーション・クラブに入会していないので（※このクラブ会員限定の新作ゲームイベントが、札幌、名古屋、大阪、福岡で開催されていた）、行きたかったけど、北海道からでは東京は遠いんですよね。（北海道／佐々木勝彦）

●行きたかったけど、関西からだと時間もかかる。どうしていつも東京でしかやらないの？　もっと地方も大事にしてほしい。（京都府／高見数雪）

編："行けなかった人"の理由は「遠い」「仕事or学校があった」「お金がない」がほとんど。ユーザーの大半を占めるのが10代だということを考えると、地方から出て来るっていうのはかなり難しいし、実際「近ければぜひ行きたかった」という意見も多かった。開催日も春休み最後でいろいろきつかったみたいだし、CESAのみなさま、なんとかなりませんか？

今月のお題　**私がプレイステーション本体を買うきっかけになったソフト**
綴じ込みのプレゼント応募ハガキQ15のところにご記入のうえ、どしどしご応募下さい。（６月16日です）

 ただいま、HYPER HOME PAGEでは"今月のお題"を大募集中!! 綴じ込みハガキのQ15「お題」のところに書いて送ってください。
このページへのご意見ご感想も待ってます!

今まで発売されたPSソフトで好きなものは？

1.	ファイナルファンタジーⅦ	830	→
2.	バイオ ハザード	374	→
3.	鉄拳2	214	→
4.	クーロンズ・ゲート	117	↑
5.	レイジレーサー	104	↑
6.	チョロQ2	99	↑
7.	トバル2	97	↑
8.	ワイルドアームズ	93	↓
9.	パラッパラッパー	90	↑
10.	トゥームレイダース	88	↑
11.	アークザラッドⅡ	66	↓
12.	キングスフィールドⅡ	60	↑
13.	I.Q	58	↑
14.	ワールドスタジアムEX	57	↑
15.	ソウルエッジ	52	↑

上位3タイトルは、前号と変わらないが、4位以下のソフトはほぼ入れ代わっている。
中でも女の子にも人気の『I. Q』が再びランクインしており今後の動向が楽しみだ。

これから発売されるPSソフトの中でほしいものは？

1.	ファイナルファンタジータクティクス	473	↑
2.	ダービースタリオン	324	↑
3.	エースコンバット2	319	↑
4.	バイオハザード 2	313	↓
5.	がんばれ森川君2号	281	↑
6.	ザガ フロンティア	220	↓
7.	鉄拳3	192	↑
8.	ドラゴンクエストⅦ	176	↓
9.	マリーのアトリエ	104	↑
10.	フロントミッションオルタナティヴ	93	↑
11.	ランナバウト	88	↑
12.	攻殻機動隊	71	↑
13.	タイムクライシス	60	→
14.	ブレス オブ ファイアⅢ	49	↑
15.	メタルギア・ソリッド	45	↑

ランキングを見ると分かるとおり「発売日が近いもの＝欲しい」が上位3位を占め、期待の『バイオ2』と『ドラクエⅦ』はランクダウン。まだ発売日が先のためだろうか？

ピエール瀧のすすめ【ゲーマーでいこう！】

今回は、電気グルーヴのピエール瀧氏（ゲームマニアとしても有名）。ツアー真っ只中にもかかわらず、彼の人柄が感じられるユニークな回答をよせていただけました。

Q1　あなたがハマったプレイステーション（以下ＰＳ）ソフトとその理由は？
『ワールドスタジアムEX』
理由：待ちに待ったファミスタシリーズだから。

Q2　現在もっているＰＳソフトのベスト３とその理由は？
1　『ワールドスタジアムEX』
理由：上記の理由。10日で130試合やった。
2　『シヴィライゼーション』
理由：なんとなく始めたら死ぬ程ハマった。
3　『ソウルエッジ』
理由：操作性、世界観、音楽、すべてよし

Q3　これから欲しいＰＳソフトとその理由は？
今はあまり無し。
理由：おもしろいGAMEがないよ。

Q4　好きなゲームジャンルは？
スポーツ、シミュレーション
理由：一人でどっぷりやるか、人と対戦が主。

Q5　もし自分がゲームをつくるとしたらどんなゲームをつくりたいですか？
悪が主役のゲーム。（死のゲーム）

Q6　ゲームのプレイ時間は？（1日）
22〜23時間（やらない時もある）

Q7　お休みのときは何をしていますか？
あなたが想像している通りです。

Q8　今、こっていることは？　または趣味は？
釣り、ドライブ、小動物イジメ。

Q9　今後やってみたいと考えているお仕事は？
大統領

Q10　読者の方に何かひと言
こんなモン読んでねぇで、外で遊べ!!







電気グルーヴ

ピエール瀧・石野卓球・砂原良徳３人による個性派テクノユニット。シングル「Shangri-La」も好評、５月14日に待望の８thアルバム『A（エース）』をリリースしたばかり。"電気"を詳しく知りたい人はホームページにアクセスしてみて！　アドレスはhttp://sme.sonymusic.co.jp/denki/

※得票ポイントはアンケートハガキをもとに編集部で独自に集計したものです。

Catch Up! HYPER

今月のPSニュース&インフォメーション

今度の"The Best"は、ただごとじゃない!! ▶ The Best

6月27日に9タイトルがリリース!

『ポポロクロイス』、『RRR』、『ペルソナ』、『太陽のしっぽ』!!

お待たせしました、"The Best"シリーズに加わる新たな名作ソフトを大発表!! とにかく今回はご覧のとおりの超メガ強力なラインナップ。『ポポロクロイス物語』や『女神異聞録 ペルソナ』といった昨年大ヒットした大作RPGが早くも2800円で楽しめるのをはじめ、『リッジレーサー レボリューション』や『COOL BOARDERS』といった各ジャンルの代表作が"The Best"に仲間入り。『FF VII』や『パラッパラッパー』あたりからプレステデビューして、今からこれまでの定番ソフトをそろえようと思っているキミ、今度の"The Best"&"Best for Family"は、どれをチョイスしても間違いないはず。楽しみに待とう。

PlayStation The Best for Family

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
6月27日	リッジレーサー レボリューション	ナムコ	レース	オープン
	女神異聞録 ペルソナ	アトラス	RPG	¥2,800
	COOL BOARDERS	ウエップシステム	スポーツ	¥2,800
	OverBlood	リバーヒルソフト	ADV	¥2,800
	刻命館	テクモ	SLG	¥2,800
	太陽のしっぽ	アートディンク	ETC.	¥2,800
	ポポロクロイス物語	SCE	RPG	¥2,800

▼PSレースゲームの最高峰の呼び声も高い「リッジレーサー」の続編「レボリューション」。通信ケーブルでの2P対戦が可能になった。



▼'96年真夏に発売されて大ヒットとなったスノーボードゲーム「COOL BOARDERS」。独自の"滑り"感が絶妙。続編の発売も決定した人気作。



PlayStation The Best for Family

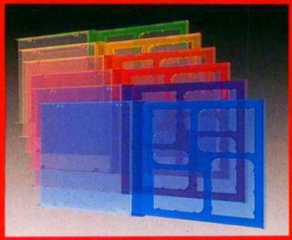
発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
6月27日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	ACT	¥2,800
	テトリスX	ビーピーエス	パズル	¥2,800



▲童話チックなキャラとストーリー、わかりやすいシステムが女の子にも人気を呼んだRPG「ポポロクロイス物語」。初心者でも絶対楽しめる。

あなたのメモリー整理します ▶ Accessories

メモリーカードケース



▲外側からでも中身がわかるシースルータイプで、青/緑/赤/橙/黄/紫の6種類の色が選べる。ゲームジャンルや家族のメンバーで色を決めたりすると便利に使えそう。

メモリーカード4枚を収納!!

いつの間にか枚数が増えて管理に困るのがメモリーカード。そんな場合の強い味方がこのケース。PSソフトと同じサイズのCDケース型で、メモリーカードを4枚収納できるスグレモノなのだ。

■ホリ電機
■価格300円
■発売中

ファン必見! 大興奮のF1観戦プレゼント ▶ Campaign

50組100名を鈴鹿グランプリにご招待!!

走るだけのレースゲームではもの足りない、F1チームの総監督となって自分の育てたチームを優勝へと導きたい……。そんな根っからのF1ファンの夢をかなえてくれるココナツジャパンの「F1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996」(発売中)をプレイしているあなたにビッグニュース! 鈴鹿のF1日本グランプリの観戦チケットが当たるキャンペーンが開催中だ。応募方法は、商品に同梱されているアンケートハガキを送るだけ。ゲームのあとは、本物のレース観戦で熱くなろう。



◀好評発売中の「F1チーム運営シミュレーション」。

鈴鹿グランプリ観戦チケット日程
'97年10月10日〜12日(3日間通し券)
応募締切り '97年8月31日消印有効

*一部商品には、モナコGP用のハガキが同梱されている場合がありますが、そのまま鈴鹿GPに応募することができます。

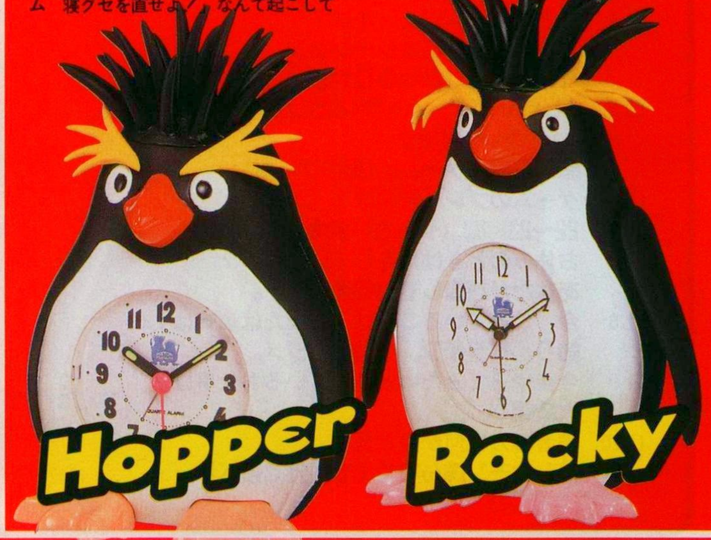
Goods ◀ ロッキーかホッパーか。それが問題だ!?

イワトビペンギンおしゃべり目覚まし

人気キャラクターの楽しいアラーム時計

PSゲーム「イワトビペンギン ROCKY×HOPPER」も大好評、CMやキャラクターグッズも大人気のこのふたり(2羽?)、なんと目覚まし時計にもなっていたのをご存知だろうか。見てのとおり超ラブリーなロッキー(左)とホッパー(右)、時間がくるとCMでおなじみのメロディに合わせて「おめかしタ〜イム 寝グセを直せよ!」なんて起こしてくれるのだ。髪とマユ毛の部分に軟質ゴムを使用しているので、あの"ツンツン"感も思う存分楽しめるのが高ポイント。ふたりのどっちを選ぶか迷うところだね。

■リズム時計工業 ■発売中
■価格1万円(ロッキー)
6800円(ホッパー)



©POLYGON PICTURES ©1996 Coconuts Japan Entertainment Co., Ltd. Licensed by FOCA to FUJI Television ©1993 1994 1995 NAMCO LTD. ©1996 UEP SYSATEM, INC. All rights reseved
©1996 Sony Computer Entertainment Inc. ©YOHSUKE TAMORI

シューティングからときメモまで…… ▶CD

タイムクライシス 3D SOUND ENSENBLE



■ファーストスマイル・エンタテインメント
■定価2548円　■発売中

『タイムクライシス』のサウンドアレンジアルバムが発売中。アーケード版の音楽をアレンジしたスリル満点の7曲に加えて、3D音響を巧みに利用したドラマ3編が収録されているのがポイント。心臓バクバクの緊張感が魅力のゲームの世界を、岩田光央と杉美冬を声に配した映画さながらのストーリーに仕上げている。

月刊ときめきメモリアル No.10



■キングレコード
■定価2243円　■6月4日発売

メモラーマストアイテム「月とき」。最新の「No.11」では紐緒結奈主演ドラマ「史上最大の決戦？」の前半を収録。イメージソングは詩織ちゃんのさわやかな「ともだちの君へ」。そして、女の子たちの意外な内面が覗けるバスルームトークには朝日奈夕子ちゃんが登場。いつも元気な彼女の"女の子"な一面とは……？

金月真美『ただ声が聴きたくて』



■キングレコード
■定価1020円
■発売中

いわずと知れた「ときメモ」のアイドル藤崎詩織こと金月真美さん6枚目にあたるニューシングルは、前作に続いて作詞作曲に西脇唯を迎えたしっとりしたナンバー。また、カップリングの「海にうってつけの日」では、作詞作曲を真美さんが自ら担当しているのも注目。もう、ファンはこのジャケだけで"買い"だね。

コンマ1秒のハイスピードバトル ▶Game Battle

『アーマード・コア』編集者対抗ゲーム大会
ハイパーチームが準優勝!!

5月12日に銀座SOMIDOホールで開催されたゲーム雑誌編集部対抗『アーマード・コア』ゲーム大会。この日のためにメモリーカードに自ら組み上げた愛機をセーブして持ち寄り、通信対戦モードで戦うというルールの下、ハイパープレイステーションチームが準優勝!!

3時間にも及んだ大会はかなりシビア。16チームが参加し、4ブロックでの総当たりリーグ戦（5回勝負）の予選、そこから選ばれた10チームでトーナメント戦（3戦先取）を行なった。ハイパーチームは、GAME NAVI、Tech PS、ゲームバスターズに勝利して決勝に進出。プレイステーションマガジンとの決勝戦で、フルカウントの末に惜しくも敗退したものの準優勝。読者のみんなに超ビッグなプレゼントを獲得してきた。

➡67ページをチェック!!



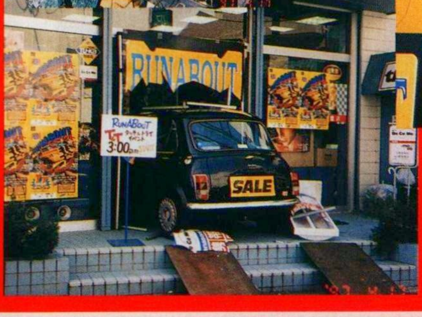
▲7月10日にフロム・ソフトウェアから発売予定の「アーマード・コア」。自ら組み上げたメカで戦うこのゲーム、テクと同様どのようなメカ＆装備にするかで大きく戦略が変わる。ハイパーチームのオススメは4足型＆グレネード。

ゲームショップに車が突入!? ▶Event

『RUNABOUT（ランナバウト）』ゲーム大会に内藤寛さん登場

いよいよ発売となった痛快アクションドライブゲーム『RUNABOUT（ランナバウト）』。全国を巡ったキャンペーンのフィナーレ、4月27日の葛西「GAMESマーヤ」での大会には、なんと制作者の内藤寛さんがゲスト出演。30名以上のファンたちによる、制限時間内での被害総額を争う白熱したバトルが開催された。休憩時間に内藤さんが見せた究極のデモプレイに参加者があっけにとられる場面も……。（理由は右下に）大会終了後には内藤さんサイン入りのキャップや体験版が配られ、参加者も大満足の1日となった。







▼迫力のディスプレイにビックリ！
◀大会終了後も夢中でプレイする人が続出！

▲なんと、チャイナタウンのステージでスタートと同時にバックして、脱出してきたばかりの宝石店を破壊したのだ!! もちろん被害総額はダントツ1位。さすがゲームの生みの親。

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED







配線すっきり、コードレス。
●映像と音声を光伝送、コードなしですっきりプレイ。●テレビから離れて楽しめる（最大伝送距離約5m）。●コードレスでも高画質・高音質。●ビデオカメラなど、ほかのAV機器でも使える。●信号切れによるノイズをカットするミュート機能。

AVコードレスシステム
IFV-TR1K 標準価格12,000円（税別）

AVコードレスシステム

●壁や不透明なガラスなどは赤外線を通しません。AVコードレスシステムは、必ずトランスミッターが直接見通せる位置で使用してください。
●カタログ送呈＝はがきに住所・氏名・年令・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒141 東京都品川区北品川6-5-8 ソニーカタログ係へ。

ゲーム機をバリューアップ。
value up

かじるだけでゲームに詳しくなる！

とみさわ昭仁の

公式ゲームガイド Vol.24



▲攻撃ヘリを題材にしたゲームのために攻略もんで操縦のイメージトレーニングをする筆者。

新しいゲーム攻略の道【攻略もん】の巻

テレビゲームってのは、ゲームの映像をテレビの画面に映すから「テレビゲーム」という。そんなこたぁ、おまえに言われんでも知っとるわい！ と怒る前に、まぁ聞いてください。

テレビゲームには攻略本がつきものですね。せっかくゲームを買ってきたのに、謎がムズカシすぎて先へ進めない。代金分だけ楽しめないなんて、そんなのイヤイヤ。何かこのゲームのヒントや謎の答えが書いてあるような素晴らしいものはないかしら？ あ、あった、攻略本！ というような具合にして、いまや、ゲーム攻略本というのはベストセラーリストなんかにも顔をのぞかせるほどの、出版界でも重要なジャンルを築いております。

あたしの住まいの近所にある本屋の攻略本コーナーには、店員さんが書いた「謎という名の氷を解かせ――」という素敵すぎる張り紙があるんですが、そんなことはここではあんまり関係ありませんな。問題なのは、ゲームの攻略を攻略「本」ばかりにまかせておいていいのか？ という話です。

ゲームは総合芸術だと言う人がいます。ま、確かに映像や音楽や文章や、その他もろもろの要素が合体してでき上がっているのがテレビゲームですもんね。ということはですよ、それを攻略するためには、写真と活字でしか表現できない「本」という媒体では、ちょっと力不足な場合も、多々あるわけですよ。だから単なる攻略本以外の、新しい攻略のスタイルを探してみたいな、と提案するわけです。

そんな、攻略本のようで攻略本でない、でも、そのゲームのためにもっとも似合った攻略の方法（媒体）を、わがハム式では「攻略もん」と勝手に呼ぶことに決めさせていただきました。

さあ、キミも自分なりの攻略もんを開発して、謎という名の氷を解かしてみよう！（なんだそれ～）

例えば『パラッパ』！





◀リズムに合わせて、つい踊ったりすると大人は恥をかくよ。

音楽に合わせて様々なボタンをタイミングよく押す。プレイステーションのスマッシュヒットとなった『パラッパラッパー』は、ただそれだけの単純なゲーム。しかし単純だからこそ面白いし、奥が深い。音痴でリズム感の悪いあたしは、ハッキリ言って最初のステージで挫折した。

だが、もう大丈夫！ なぜなら、サウンドトラックCDを手に入れたからだ。「リズム感」という、文字で表現することのできない部分に遊技性のあるこのゲームの攻略は、従来の攻略本では不可能だ。それよりも、CDウォークマンにこのゲームのサントラCDをセットし、朝昼晩と聴きまくろう。そして、自然に鼻歌が出るほどに覚えてしまおう。そうすれば、空手の先生の授業も、教習所の運転も、楽勝で超クールにキメられる。攻略本を越えた攻略法。これこそが攻略もんなのである。

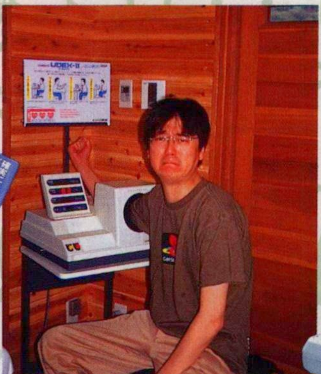
例えば『ときメモ』！

ゲーセンの新作『ときめきメモリアル・おしえてyour heart♡』がすごい！ 物語の進行に合わせて様々な場面のグラフィックをプリントアウトすることができるという、ときメモラーには鼻血が出そうなほど斬新なシステム。しかし、コンパネに取りつけられた装置がプレイヤーの発汗度と心拍数を測定しているので、ちょっとやそっとの腕自慢でも、簡単にはすべての画面を集めることができないのである。

そんなときは、よくサウナなどにある血圧計を利用して自分の心拍数をコントロールする訓練をするのだ。さあ、リキめ！ 歯をくいしばれ！……ま、それはそれで鼻血が噴き出しそうな気もするが。







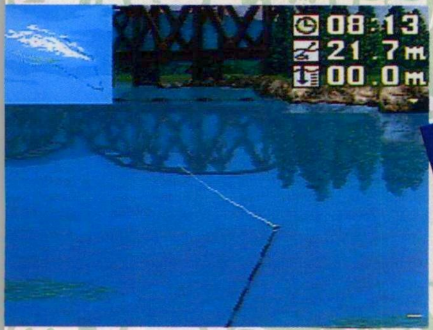
▲上がれ、血圧！ 止まれ、心拍！ 攻略の果てにあるのは悟りの境地か、臨死体験か？

例えば『バス釣りNo.1』！

いまやすっかり釣りの人となったマザーの糸井さんが、全身全霊を賭けてつくったのがこのゲーム。今までの釣りゲームとは、ルールとかシステムとかいう以前に、まず釣りへの思想が違う。

確かに初心者でも、適当に仕掛けをセットし、デタラメに投げるだけでも、そこそこの魚は釣れる。しかし、その先に待っている大物との戦いには、いい加減な態度では、まず勝つことができない。そこで、キミは市販されている『バス釣りNo.1』の攻略本を買ってくることになるだろう。だが、そこには大物を釣るための道具選びや、釣れるポイント、季節、時刻といった情報しか紹介されていない。それを熟読すれば、バスは釣れる。50センチメートル以上の巨大バスも釣れる。けれど、それでいいのだろうか？ そのときキミは、ゲームには勝ったかもしれないが、釣りという思想を理解したことにはならないのだ。

ゲームではなく、釣りそのものに勝つためには、バスという魚は何を考えて生きているのか？ 釣り人は何を考えるべきなのか？ 釣り人の垂れた糸の先には何が待っているのか？ そんなバス釣りの哲学を理解することが必要なのだ。





▼『誤釣生活』（ネスコ／文藝春秋）は、釣り人としての糸井氏が綴るバス釣りの思想書だ。

RGStyle™ © Rodney A. Greenblat/Interlink

©1997 Nintendo/HAL Laboratory,Inc./Shigesato Itoi ©1996 Sony Computer Entertainment Inc. ©Shigesato Itoi 1996 ©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

『誤釣生活』（ネスコ／文藝春秋）¥1,456（税抜）「Outdoor®☆BOOKS⑰ バスフィッシング入門」（山と渓谷社）¥1,533（税抜）

GIRLS ON THE WEB

hyper en + zine

HYPER HOME PAGE

インターネットでときめき美少女を探せ!

URL http://www.sme.co.jp/Magazine

File.14

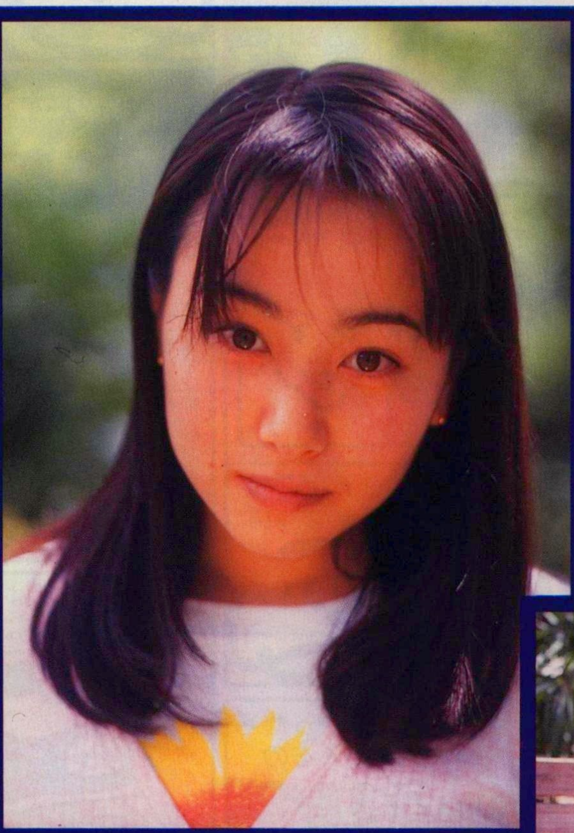
松原由佳

Yuka Matsubara

積水ハウスのCFでデビュー以来、アイドルファンの間でも話題沸騰の松原由佳ちゃんの野望は、歌も女優もグラビアもこなすニューヒロイン!

撮影前日までぐずついていた空模様も、由佳ちゃんのキラキラ輝く笑顔に負けたのか、当日はピッカピカの上天気。〝では、今回は野外ロケで〟と都内某所を訪れたのはよかったのだが、そこには予期せぬ大風が……。砂埃の舞うなか、それでも笑顔を絶やさずカメラに微笑んでくれる由佳ちゃんの頑張りに、本誌スタッフも大感動! ふだんはごくごくフツーの公園なのに、明るい由佳ちゃんにかかれば、そこはもうバカンス気分。初夏のさわやかな空気を感じてもらえるステキな写真になりました。

由佳ちゃんは'95年「積水ハウス」のCFでデビュー後、『ミュージックステーション』の人気ドラマコーナー「JUST FIT」や『学校の怪談R』などのテレビ番組で女優としても活躍、グラビア誌の巻頭を飾る美少女アイドルとしても大々的に注目されているのだ。これからは、演技だけじゃなく得意の歌の分野でも活動していきたい、とヤル気も満々。少女のようにあどけない笑顔と、ちょっとおすまししたときの大人びた表情がとっても魅力的な由佳ちゃん、ここに掲載した写真はほんの一部だけど、もっともっと由佳ちゃんの可愛い笑顔に触れたい人は、ぜひぜひインターネットのホームページのほうをチェックしてね。直筆イラストは感動モノだよ!











PROFILE

生年月日/1979年1月31日生まれ。水瓶座。出身地/東京都。血液型AB型。テレビ/『世にも奇妙な物語　96・冬の特別編』『学校の怪談R』『ミュージックステーション　JUST FIT』ほか。CF/積水ハウス、perfecTV。グラビア/『すっぴん』(少女のアルバム、表紙&巻頭グラビア)。趣味はキティちゃんグッズ集め、特技は一輪車に乗ること。

撮影/塚越健治



加藤賢崇
ハイパープレイステーション
ホームページ
HPHP VOL.25
kenso-kato@mailgw.aix.or.jp
http://pweb.aix.or.jp/~kenso-kato/
最近トレーディングカードが流行ってるなあ
アメリカなみに野球カードの大人のコレクターが増えたのね
でもプレミアがついたカードを集めるのはお金がかかりすぎるわ
そこでゲームがそのかわりをするのさ
近鉄時代の野茂＝￥16000
プレミアムカードコレクションゲーム
ザ・コンプリート・トレード
▼ START ▼ OPTION
美人女子アナカード
雨宮塔子
スキーワールドカップカード
アルベルトトンバ
藤子不二雄A先生カード
笑うせえるすまん
80年代人気バンドカード
カジャグーグー
まず何の種類のカードを集めるか決める
今までカードにならなかったジャンルばかりだわ
▼SELECT
わたしはA先生にする
よしコレクションを完全にするには358種類集めなきゃ
フータくん
無名くん
さすらいくん
黒ベエ
わかとの
愛ぬすびと
愛たずねびと
仮面太郎
タカモリが走る
ヒゲ男
夢魔子
オヤジ坊太郎
プロゴルファー猿
忍者ハットリくん
ブラック商会変奇郎
怪物くん
まんが道
まぼろし変太夫
ひっとらあ伯父さん
恐喝丸ユスリ商会
ビリ犬
仙べえ
シルバークロス
ウルトラB
スリーZメン
魔太郎がくる！
特に出にくいカードが「魔太郎がくる！」の<怪奇屋のおやじ>だ
どうやったら手に入るの？
最初の予算では400枚ぶんしか買えない
8枚入り1袋が50袋ぶん
358枚揃えばいいんでしょ
でもダブリもたくさん出るからすぐ足りなくなるぞ
また同じのが2枚あるー
あまったダブリをショップで売って予算をかせぐ
ミント津田沼駅歩10分
店のオヤジとの交渉がめんどうだわ
あとはこういうマニアとトレードするわけさ
なんかやな感じ
32才マニア歴6年区役所勤務
コレ1枚と交換ならザコのカードは50枚くれよ
でも いつまでたっても完成しないわ
そんなときの裏技は出ないカードのデータが入ってるメモリーカードを現実のマニアから買い取るんだ！
んー こいつは貴重だから1万2千円だな
これじゃ本物集めたほうがいいわ！
やっぱし！



HYPER HOME PAGE

八木田麻衣のDigital Revolution

雰囲気を変えてリニューアルの新コーナー。八木田麻衣が贈る、デジタルとゲームのワンダーランド「八木田麻衣のデジタルレボリューション」! 今後ともヨロシク!

八木田麻衣

『がんばれ森川君2号』にどっぷりハマりつつ『バイオハザード2』の発売を今か今かと待っている、バイオ大好きアイドル八木田麻衣。レギュラー番組は名古屋テレビで放映中。元気爆発の彼女をを拝みたければ、車で乗りつけてでも見るべし!!

今月のゲーム イワトビペンギン ROCKY×HOPPER

「スーパーハード!」のCMでもおなじみのイワトビペンギンたちが、たくさんのミニゲームで記録を競うアクションゲーム。16種類の単純明快競技を、最大4人同時に楽しめるパーティゲームの要素もあり。可愛いキャラクターとシンプルな内容に思わずハマる!



◀貝殻拾いゲーム。最初は苦戦するも、見事に攻略した八木田。



◀『パラッパ』以来ダンスにうるさい麻衣ちゃんには楽勝!?



◀かなり手こずったお手玉競技。何度もボールの下敷きに……。



◀なんと最後のボスとの対決まできた。今回も絶好調である。

ハズレなしのセレクト!?「今回も超オススメ!!」

今回挑戦したのは超キュートなイワトビペンギンが登場するアクションゲーム。ゲームが始まると同時に麻衣ちゃん、キャーキャーはしゃいで止まらない。キャラクターを選んでゲームスタート。女の子らしくピンクのペンギンをセレクトすると「可愛い!」の連呼。こういうものには目がないらしい。

ところがゲームが始まると真剣そのもの。貝殻拾いの「クラム」に最初は苦戦していたが、要領を得るといきなりスーパープレイを披露。さすがアクションゲームには強い。次に連打ものの競技をいくつかプレイすると、すっかり手が疲れた様子。途中「だれか手伝って〜!」というシーンもあったが、このコーナーはそういうのナシなんです。なんて言っているうちにストーリーモードはどんどん進む。最終的にはエンディングまでクリアしてしまった。

彼女が気に入った競技は「ダンス」。『パラッパ』以来ダンスにはちょっとうるさくなった八木田先生、これには本気を出した様子。本人も納得のプレイだったようで"大きく"大得意"って書いて!"と言われたが、大きくできませんでした。麻衣ちゃんごめん。

今回はミニゲーム集で、パーティゲーム色の強い作品だったが、何より彼女が気に入ったのはシンプルで可愛いところ。「プレイしながらも抱きしめてあげたくなっちゃった!」なんて、そんなことを考えてる余裕あったんだなあ。

「みんなで家に集まって、これでゲームパーティっていうのもいいよね」と言う麻衣ちゃん、頭の中はすっかりホームパーティの演出係になっていた。

麻衣のゲーム日記 その1

森ツ君日記その1 ★月◗日 はれ

今日はじめて森ツ君2号にさわってみる。なんともぶあつい説明書、ちょっとやる気をなくす。しかし全部読んでしまった。スゴイわたしっ。名前を決める時は母になった気分で真剣に考えた。画数など気にした…結果「POO」に決定!

POOが動きはじめた。これはかわE。かわEすぎる。いちいち私に意見を求める。そのときの瞳がたまらん。始めて5分程ですでに私はPOOに愛情を注ぎ始めていた。色んなように冒険するPOO。母は心配でならん。彼のすることに「それはちがうよ」「それはいーのよ」など言いながら「今、私ったら母の顔になってるワ」など思いながら、ニヤニヤしてみる。POOったら私がいないと何もできないんだからっ。それでも何とか学習していきおりこうになってゆく。スゴイぞPOO!、エライぞPOO!、母になってまだ1日目ですが、これからPOOをりっぱな大人にしたいと心に強く決めた日でした。



©1997 INPRONE, F2, POLYGON PICTURES ALL RIGHTS RESERVED.
撮影/中村修介
※前号の『チョロQ2』と『ガメラ2000』の写真が入れ違っていました。訂正し、お詫び申しあげます。

連載企画／インターネットでゲームをつくろう!!

ゲームやってます

Game Yattemas www version

第8回『現状分析』

http://www.sme.co.jp/Magazine

ユキエ「キー！　もう半年以上経つのにまだできないの？『スペース・バチュラー』！　先月と全然変化してないじゃないのよー！」(長い手足をグルグルまわす)というプロデューサー(？)、ユキエのひと声で幕を開けた今月の「ゲームやってます～メイキングサイド」である。

ワピン「マアマア、落ち着いて。嘆いてもどうにもならないよ、ユキエちゃん。見た目の変化は乏しいけれど、内容は確実に進んでいるんだ。安心していいよ」
ユキエ「そんな言葉だけじゃ、安心できないの、ワタシ。どういうことかよく説明してよ」
ワピン「よーし。わかった。じゃあ 説明するから寝ないで聞いててね」

　ワピンは語り始めた。あまりにも長く、そして、あまりにも熱く語ったその言葉を要約すると以下のとおりだ。ちなみにワピンの講釈は64分にも及び、その間、彼はまばたきをいっさいすることがなかったという。
　『スペース・バチュラー』の現在の開発進行度は60％といったところ。意外なことにけっこう進んでいるのだ。ゲームの開発進行度をチェックするときは、どうしても見た目の変化を気にしてしまう。しかし、プログラム設計時にプログラムとデータの分離をすると、データはいつでも変更可能になる。したがって、見た目の進行のみで全体の進行を推し量ることはできないのだ。
　それでは『スペース・バチュラー』の現状を徹底的に解明してみよう。

＊

　まず、ターゲット面。『スペース・バチュラー』はインターネットで配信することを前提としている。開発はマルチプラットホームに対応していることから、次の世代の共通言語となることが期待されるJAVAで行なっている。現時点においてJAVAは速度的な問題があり、ゲーム制作に向いているとは言い難いが、将来性に期待してこれを採用することにした。最近、いろいろなサイトでJAVAゲームを公開しているが、RPGなどのまとまった世界観が必要とされる類のゲームはあまり見かけない。その点で『スペース・バチュラー』は画期的な試みなのだ。
　次に内容面。『スペース・バチュラー』は形式的にはRPGを標榜している。CESA大賞にノミネートするとしたら絶対にRPG部門だ。まかり間違ってもバラエティ部門ではない。そもそもバラエティの定義がよくわからん。綾波レイだったらこう言うね。「バラエティって何？」。で、戦闘シーンはテレビゲームの祖とされるアタリ社の「ポン」を引用した。歴史性を内包する意図があるのは前回説明したので割愛する。それから、従来のRPGに無批判に採用されてきた経験値、体力といった抽象的なパラメーターの類はいっさい排除し、街の人のセリフがポイントとして主人公に与えられ、それが武器のレベルに反映するという、極めてストレートな表現で試みている。聖書の一説「はじめに言葉（ロゴス）ありき」を引用するまでもないが、言語的存在としての自己、ソシュール的観点から考察される実存、なんていうキャッチをすらりすらりと思いついてしまう、まさに画期的、あるいは末期的な成長システムであると言えよう。

＊

ユキエ「も、もういいわ。よくわかったわ。で、具体的な今後のスケジュールは？」
ワピン「う、う、うーん」

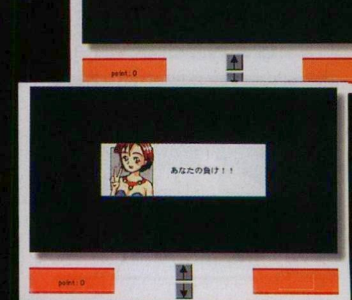
　いきなり言葉に詰まるワピン。妄想は得意だが現実は苦手、という彼のシャイな一面を窺うことができる場面である。
　すると、いつも口数の少ない謎のプログラマーYana（自称ブルーマウンテン出身）が間髪入れずにフォロー。う～ん、ナイス連携！　いつのまにか彼らの間にある種の役割分担といったものが暗黙のうちにも確立されてきたようだ。ゲーム制作はチームワークだからね。ココのところ、将来ゲーム制作に携わりたいと思っている読者は要チェック！　復唱しよう。大事なのは「チームの和」。
　そのYanaの言葉に耳を傾けてよう。

Yana「次のステップは会話によって得た点数が武器に反映する。次にフィールドマップ上に敵が現われる。その次はマップの拡張で、ダンジョンが登場。そして、最後にシナリオが導入されるという手順だ」
ユキエ「なんだ、ちゃんと進んでいるじゃない。安心したわ。でも、なんでシナリオが最後なの？」
クレ林「シナリオは投稿をもとにつくっていたんですけど……。ないんですぅ」
　一同、ガックシ。

ユキエ「どうしたのみんな？　ちゃんと採用するってば。投稿待ってるわ。4649！」　（つづく）

Webデザイン／飯田和敏　Game制作／Yana、クレ林　© Param





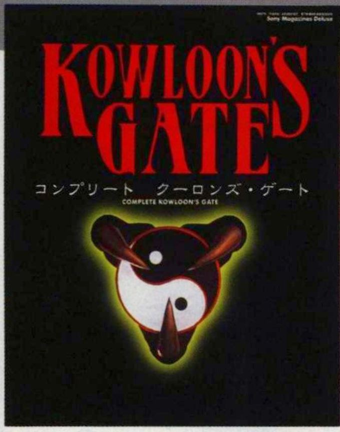
『スペース・バチュラー』
《解説》マップ画面が一新（！）されました。謎の惑星らしく岩石荒野。がぜん宇宙感が強まりました。でも、街は今までどおり。それには重大な秘密があって、実はこの惑星……。街の中にはふたりの宇宙人が歩いています。ひとりは会話好きの宇宙人。近づくと一方的に語りかけてきます。もうひとりは謎の武器商人です。会話で集めたポイントと引き換えに武器を譲り受けることができます。今回の武器は……やってみて。宇宙人がしゃべる言葉を大募集中です。どんどん応募してください。武器はまだ1種類しかありませんが、次回ではドバーンと増える予定。そして、その武器が戦闘時の戦力に反映される予定です。順調にいけばね。登場する武器も募集します。簡単なイラストを添えてご応募ください。

今月の課題

(1)ノンプレイヤーキャラクターのセリフ大募集!!
(2)武器大募集!!

　今月もノンプレイヤーキャラクターのセリフを大募集します。内容は自由です。文字数は20字以内でお願いします。あなたが書いてくれた言葉を宇宙人がしゃべりますよ。ホントですよ。
　現在、宇宙人には以下のセリフが仕込んであります。
「あ、いけない！　ガス消し忘れたかも？」
「あんた、もみあげ伸び過ぎてるよ」
「苦しいときこそ、笑ってごらんよ」
　などなど。これを参考にどんどん送ってください。
　また、今回登場した新キャラクター、武器商人が扱っている武器も大募集します。光線銃、宇宙マシンガン、スペース・ブレードといったイカニモもの以外にも、竹ひごや宇宙ゴマ、ヤカンや長袖Tシャツといった「どうやって使うの？」系フシギものでもOK。簡単なイラスト、コメントなどが入っていると採用率倍増です。
［応募方法］Eメール、葉書、封書など形式は自由です。どんどんお送りください。郵送の場合は〒102　東京都千代田区五番町6-2　ソニー・マガジンズ　ハイパープレイステーション編集部『HP7ゲームやってます』係、電子メールならOLHP@sme.co.jpまで。締切りは6月10日消印有効。応募書類は返却いたしませんのでご了承ください。誌面などで紹介させていただいた方には「ハイパーロゴ入り特製ペン」をお送りいたします。

ハイパーのゲーム攻略本シリーズ HYPER MOOK



全フロアマップ、フローチャートつき完全攻略本
コンプリート
クーロンズ・ゲート
絶賛発売中!!
AB判／定価1,580円(税込)

速報版! 全10キャラクターを徹底攻略!!
アーケード版 鉄拳3 Vol.1
絶賛発売中!! ハイパー・コマンドブック
AB判／定価890円(税込)



完璧版! すべての隠しコマンドまで完全攻略!!
アーケード版 鉄拳3 Vol.2
7月下旬発売予定
ハイパー・テクニカルマニュアル(仮) AB判／予価1,600円(税込)

究極の戦闘メカシミュレーターを徹底攻略!!
アーマード・コア
7月17日発売予定
AB判／予価1,100円(税込) オフィシャル・ガイドブック(仮)

注目のAIゲームを徹底的に遊び尽くそう!!
がんばれ森川君2号の単行本
7月発売予定
(タイトル未定)(判型・価格等の詳細は次号にて)

ハイパープレイステーション7月号

1997年(平成9年)7月1日発行
第3巻第13号通巻第36号
編集・発行人／岡村尚正
発行所／(株)ソニー・マガジンズ
住所／〒102 東京都千代田区五番町6-2
電話／03-3234-6860(編集)
03-3234-5101(広告)
03-3234-5811(販売)

印刷所／凸版印刷株式会社
定価550円(本体524円)
©1997 Sony Magazines Inc.
*本誌掲載の記事・写真の無断複写・転載を禁じます

●編集
岡村尚正／滝口雅志／松本俊樹／村田茂／秋元薫／福井誠一／稲垣知子／宮昌太朗／相良伸彦
山岸仙幸／前川智弘／重信裕加／阿部美香／古久根聖／谷井芳枝／池藤美徳／大友勲
(株)ヘッドルーム(植竹貴志／後藤勝／野本由起／玉利越／武田宗典／竹石和幸／上野高一／高橋祐介／吉見健／戸田秀美／粕川由紀)／佐久間亮介／加川良／スタジオスパン(内田敏之／佐藤淳子／三沢浩一郎)
●デザイン
bahaty／Yoshida Design Office／BE.TO BEARS／エイティ／東京グレートディレクション

ハイパープレイステーション8月号は6月30日(月)発売です!!

SPECIAL PRESENT



①I.Q Tシャツ　5名様
②I.Q メモ帳　5名様（提供／SCE）
③大冒険 Deluxeソフト＆ポスター　2名様（提供／ソフトオフィス）
④OdoOdoOddityソフト　3名様（提供／I.D.C.media studio）
⑤エースコンバット2プレミアム音楽CD　20名様（提供／ナムコ）
⑥クーロンズ・ゲート体験版ソフト　50名様
⑦ラグナキュールポスター　2名様（提供／SME）
⑧初恋ばれんたいんポスター　セットで4名様（提供／ファミリーソフト）
⑨Neorude(ネオリュード)ポスター＆ビデオ　セットで　10名様（提供／テクノソフト）
⑩新テーマパークポスター　6名様
⑪新テーマパークTシャツ　6名様（提供／エレクトロニック・アーツ・ビクター）
⑫クールボーダーズ2Tシャツ　5名様（提供／ウエップシステム）
⑬英雄志願サイン入りアフレコ台本　1名様（提供／マイクロキャビン）
⑭Proof Clubジッポライター　2名様（提供／ユタカ）
⑮スーパーパズルボブルボール　5名様（提供／タイトー）
⑯宇宙のランデヴー〜RAMA〜ピンバッチ　1名様(提供／ソフトバンク)
⑰ゲームボーイシャンプー（リンスイン）
※写真は、アクションドンキー（黄色）です。
アクションドンキー（黄色）とアクションヨッシー（緑）をそれぞれ各6名計12名様　（提供／タカラ）

アンケートのお願い

プレゼントを希望される方はこのページのアンケートにお答えのうえ、綴じ込みハガキでご応募ください。編集の参考にさせていただきますので、何卒ご協力お願いします。

Q1／本誌の発売を何で知りましたか？
①書店の店頭で②他の雑誌の広告で③友人に聞いて④その他
Q2／本誌を買った動機は？
①読みたい記事があった②プレイステーション（以下PS）に興味があった③人に勧められて④その他
Q3／あなたは本誌を
①初めて買った②ときどき買っている③毎月買っている④興味があるソフトが掲載時だけ買う
Q4／価格について　①高い②適当③安い
Q5／HYPERプレイステーション以外でよく読むゲーム専門誌はどれですか？
①PlayStation Magazine②電撃プレイステーション③ファミ通PS④THE PLAYSTATION ⑤覇王マガジン⑥ファミ通⑦月刊ファミ通Bros. ⑧Vジャンプ⑨ゲームウォーカー⑩GAME ON ⑪じゅげむ⑫その他
Q6／本誌の付録についてどう思いますか？
①とても役にたつ②役にたつ③あまり役にたたない
Q7／本誌の攻略記事についてどう思いますか？（ソフト名も記入）
①とても役にたつ②役にたつ③あまり役にたたない
Q8／ゲーム雑誌でよく読むページは？（複数回答可）
①特集ページ②新作情報ページ③攻略ページ④連載企画・連載コラム⑤読者ページ⑥コミック・小説など⑦その他
Q9／今月号で面白かった記事は？
Q10／今月号でつまらなかった記事は？
Q11／ソフトを購入する際に何を参考にしますか？（複数回答可）
①雑誌・記事②雑誌・広告③テレビCM
④新作レビュー⑤店頭で
Q12／今後本誌で攻略してほしいソフトは？
Q13／今までで、発売されたPSソフトで好きなものは？
Q14／これから発売されるPSソフトの中でほしいものは？
Q15／私にプレイステーションを買わせたソフト

応募方法

上の写真の中からほしいプレゼントを選んで、その番号とアンケートの回答を綴じ込みハガキにご記入のうえお送りください。締切りは1997年6月16日消印有効。発表は発送をもってかえさせていただきます。

撮影／中村修介

発売日未定のソフト

編集作業の進行上、発売日決定済みのソフトもあります。

タイトル	メーカー	発売日	価格
Race			
J's RACIN'	デジタルフロンティア	夏発売予定	価格未定
グランド・セフト・オート（仮）	BMG ジャパン/DMAデザイン	夏発売予定	価格未定
Kai チューニングスピリッツ（仮）	元気	発売日未定	価格未定
ミッドナイトラン～ロードファイター 2～	コナミ	発売日未定	予価¥5,800
DOOPERS	サイバーテックデザイン	発売日未定	価格未定
Shooting			
ガンバレット	ナムコ	8月発売予定	価格未定
イメージファイト&X・マルチプライゲーメストギアーズVol.P3	エクシング	9月発売予定	¥4,800
スターボーダーズ	アクレイムジャパン	夏発売予定	¥5,800
キリングタイム	アクレイムジャパン	夏発売予定	¥5,800
メタルスラッグ	SNK	夏発売予定	価格未定
リターンファイヤー	ソフトバンク	夏発売予定	¥3,800
ロボトロンX	ソフトバンク	夏発売予定	¥3,800
ファイナルドゥーム	ソフトバンク	夏発売予定	¥5,800
MAD PANIC COASTER	博報堂	秋発売予定	予価¥5,800
宇宙機動VANARK	アクミック	秋発売予定	価格未定
サイドワインダー 2	アスミック	秋発売予定	価格未定
STARWINDER	ジェイ・ウィング	秋発売予定	¥4,800
メタルドレッド	バンダイビジュアル	秋発売予定	¥5,800
MELT～フィーチャリング エディ バイ アイアン メイデン～	マップジャパン	秋発売予定	価格未定
デッドリースカイ（仮）	ココナッツジャパン エンターテイメント	97年発売予定	価格未定
X2（エックス ツー）	カプコン	発売日未定	価格未定
THE HIVE WARS	KSS	発売日未定	¥6,800
リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	コナミ	発売日未定	予価¥5,800
PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	発売日未定	予価¥5,800
オメガブースト	SCE	発売日未定	価格未定
タイガーシャーク	ソフトバンク	発売日未定	¥3,800
エアーコマンダー	バンプレスト	発売日未定	予価¥5,800
Action			
チージィ	ジャレコ	7月発売予定	価格未定
パラノイアスケイプ	マチルダ	9月発売予定	¥5,800
ダムダム・ストンプランド	ソニー・ミュージックエンタテインメント	秋発売予定	予価¥5,800
バブジー	ココナッツジャパン エンターテイメント	97年発売予定	¥6,800
メタルギア ソリッド	コナミ	97年発売予定	価格未定
ボールブレイザー	BPS	97年発売予定	予価¥5,800
ダンジョンズ&ドラゴンズ コレクション	カプコン	発売日未定	価格未定
10101（仮）	サンテックジャパン	発売日未定	予価¥5,800
ウォーゴッズ	ソフトバンク	発売日未定	¥3,800
ドライバー	ソフトバンク	発売日未定	¥3,800
T－MEK（仮）	ソフトバンク	発売日未定	¥3,800
装甲騎兵ボトムズ	タカラ	発売日未定	価格未定
Jump KID	ニュー	発売日未定	価格未定
LIPROS（仮）	ビジュアルアーツ	発売日未定	価格未定
Fight－Action			
聖龍伝説～外伝～（仮）	バップ	8月1日予定	¥5,800
Guilty Gear	アークシステムワークス	夏発売予定	予価¥5,800
サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	夏発売予定	¥5,800
THE MASTERS FIGHTER	シネマサプライ	夏発売予定	¥5,800
プロジェクトガイアレイ	翔泳社	夏発売予定	価格未定
モータルコンバット・トリロジー	ソフトバンク	夏発売予定	¥3,800
ボトムズ外伝青の騎士ベルゼルガ物語	タカラ	夏発売予定	予価¥5,800
ドラゴンボールGT（仮）	バンダイ	夏発売予定	価格未定
FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE	エクシング	秋発売予定	¥5,800
修羅の門	講談社	秋発売予定	予価¥5,800
アドヴァンストV.G.2	テイジイエル	97年発売予定	価格未定
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	発売日未定	価格未定
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	発売日未定	価格未定
ストリートファイターコレクション（仮）	カプコン	発売日未定	価格未定
飛龍の拳コレクション	カルチャーブレーン	発売日未定	価格未定
鉄拳3	ナムコ	発売日未定	価格未定
Simulation			
ダービースタリオン	アスキー	7月17日	予価¥6,800
マイホームドリーム（仮）	ビクターインタラクティブソフトウェア	7月24日	¥5,800
パロウォーズ	コナミ	9月4日予定	予価¥5,800
ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～	テイチク	9月発売予定	価格未定
トラ!トラ!トラ!	ネクサスインターラクト	9月発売予定	¥6,800
Wizard's Harmony 2	アークシステムワークス	夏発売予定	¥4,900
はじめの一歩	講談社	夏発売予定	予価¥5,800
フォトジェニック	サンソフト	夏発売予定	価格未定
ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴーWGP ハイパーヒート	ジャレコ	夏発売予定	価格未定
あやかし忍伝くの一番	翔泳社	夏発売予定	価格未定
My DRream ～On Airが待てなくて～	日本クリエイト	夏発売予定	価格未定

タイトル	メーカー	発売日	価格
卒業 VACATION	毎日コミュニケーションズ	夏発売予定	価格未定
個人教授La Lecon Particuliere	毎日コミュニケーションズ	夏発売予定	価格未定
アフレイドギア	アスミック	秋発売予定	価格未定
トランスポートタイクーン～めざせ輸送王～	伊藤忠商事	秋発売予定	¥5,800
メビウスリンク3D	伊藤忠商事	秋発売予定	予価¥5,800
メルティランサー Re-inforce	イマジニア	秋発売予定	価格未定
イイナ	イマジニア	秋発売予定	価格未定
プリズムコート	富士通パソコンシステムズ	秋発売予定	価格未定
バーガーバーガー	ギャップス	秋発売予定	予価¥5,800
みつめてナイト	コナミ	98年春	価格未定
ヒロインドリーム2	マップジャパン	98年春	価格未定
Ash to Ash	イースリースタッフ	97年発売予定	価格未定
ブリガンダイン～幻想大陸戦記～	イースリースタッフ	97年発売予定	予価¥5,800
パワードール2	アスキー	97年発売予定	価格未定
Dear Friends	ビジュアルアーツ	97年発売予定	価格未定
リアルロボット戦線	バンプレスト	97年発売予定	予価¥6,800
バックガイナー ～よみがえる勇者たち	ビング	97年発売予定	価格未定
マジック:ザ・ギャザリング	アクレイムジャパン	発売日未定	¥5,800
情熱☆熱血アスリーツ（仮）	アスミック	発売日未定	価格未定
FENSOR	サイバーテックデザイン	発売日未定	価格未定
監督～男と女の物語	トンキンハウス	発売日未定	価格未定
NOëL 2（仮）	パイオニアLDC	発売日未定	価格未定
ダービーアナリスト	ハイテックラボジャパン	発売日未定	価格未定
こちら葛飾区亀有公園前派出所（仮）	バンダイ	発売日未定	価格未定
バトルバグス	バンタンインターナショナル	発売日未定	予価¥5,800
ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	発売日未定	¥5,800
秘密結社Q	ライトスタッフ	発売日未定	価格未定
RPG			
アウトライブ Be Eliminate Yesterday	サンソフト	7月24日予定	予価¥5,800
ラグナキュール	ソニー・ミュージックエンタテインメント	9月発売予定	予価¥5,800
タクティクスオウガ	アートディンク	夏発売予定	予価¥5,800
G・O・D pure	イマジニア	夏発売予定	¥5,800
フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア	夏発売予定	価格未定
ルシファード～世紀末の挑戦	TEN研究所	夏発売予定	¥5,800
ファーランドストーリー ～四つの封印	テイジイエル	夏発売予定	¥6,800
英雄志願	マイクロキャビン	夏発売予定	¥6,800
アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	夏発売予定	価格未定
パラダイスロスト	アスキー	秋発売予定	価格未定
森の王国（仮）	アスミック	秋発売予定	価格未定
どきどきポヤッチオ	キングレコード	秋発売予定	予価¥5,800
ジャーム 狙われた街	ケー・エー・ジェー	秋発売予定	価格未定
るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～	SCE	秋発売予定	価格未定
シャドウ・タワー（仮）	フロム・ソフトウェア	秋発売予定	予価¥5,800
火星物語	アスキー	冬発売予定	価格未定
ツインビーRPG	コナミ	97年発売予定	価格未定
リンダキューブアゲイン	SCE	97年発売予定	価格未定
こみゅにてぃぼむ	フィルインカフェ	97年発売予定	¥5,800
テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	97年発売予定	価格未定
NIGHTMARE PROJECT YAKATA	アスク講談社	発売日未定	価格未定
ドラゴンクエスト	エニックス	発売日未定	価格未定
ブレス オブ ファイアⅢ	カプコン	発売日未定	価格未定
シェラザード伝説 ザ・プレリュード（仮）	カルチャーブレーン	発売日未定	価格未定
竜機伝承（仮）	KSS	発売日未定	価格未定
幻想水滸伝2	コナミ	発売日未定	価格未定
アザーライフ・アザードリームス	コナミ	発売日未定	価格未定
クライムクラッカーズ2	SCE	発売日未定	価格未定
Blaze &Blade ～Eternal Quest～	ティーアンドイーソフト	発売日未定	価格未定
モンスターコレクション（仮）	トンキンハウス	発売日未定	価格未定
銃夢（がんむ）（仮）	バンプレスト	発売日未定	価格未定
魔導都市エルピス	バンプレスト	発売日未定	価格未定
オーガリアン～亜人伝～（仮）	ビジュアルアーツ	発売日未定	価格未定
Sports			
デジカルリーグ	アクエス	6月20日予定	¥5,800
実況パワフルプロ野球 '97 開幕版	コナミ	7月24日予定	予価¥5,800
ハイパーオリンピック イン ナガノ（仮）	コナミ	12月発売予定	価格未定
BATTLE SPORT	アクレイムジャパン	夏発売予定	¥5,800
NHLオープンアイス（仮）	ソフトバンク	夏発売予定	¥3,800
バーチャルバスフィッシング	イースリースタッフ	97年発売予定	価格未定
Jリーグエキサイトステージ V1	エポック社	97年発売予定	価格未定
ジュンクラシック（仮）	ティーアンドイーソフト	97年発売予定	価格未定
ZAP! SNOWBOARDING TRIX	ポニーキャニオン	97年発売予定	¥5,800
NHL Breakaway	アクレイムジャパン	発売日未定	価格未定
All Star Baseball	アクレイムジャパン	発売日未定	¥5,800

タイトル	メーカー	発売日	価格
ザ・マッチゴルフ	ズーメックス	発売日未定	¥5,800
ローカス（仮）	ソフトバンク	発売日未定	¥3,800
タイプレーク	バディ	発売日未定	価格未定
Adventure			
火竜娘 ―柳判官―／―高悠環―	ガスト	7月18日予定	価格未定
南方珀堂登場	アトラス	8月発売予定	¥5,800
ラストレポート	ショウエイシステム	8月発売予定	予価¥5,800
同級生2	バンプレスト	8月発売予定	予価¥6,800
同級生2 EXTRABOX	バンプレスト	8月発売予定	予価¥13,800
宇宙のランデヴー RAMA	ソフトバンク	夏発売予定	¥6,800
ムーンライトシンドローム	ヒューマン	夏発売予定	価格未定
ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	リバーヒルソフト	夏発売予定	価格未定
熱砂の惑星（ほし）	伊藤忠商事	秋発売予定	¥6,300
ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.2 ～彩のラブソング	コナミ	秋発売予定	価格未定
RIVEN The Sequel to MYST	サンソフト	秋発売予定	価格未定
イバラード	システムサコム	秋発売予定	価格未定
天空のエスカフローネ（仮）	バンダイ	秋発売予定	予価¥6,800
R?MJ（仮）	バンダイ	秋発売予定	価格未定
MOON	アスキー	秋発売予定	価格未定
バイオ ハザード2	カプコン	冬発売予定	価格未定
ツタンカーメンの遺言	ウィザード	97年発売予定	価格未定
ハークス アドベンチャー	BPS	97年発売予定	予価¥5,800
厄惨（仮）	アイデアファクトリー	発売日未定	予価¥5,800
スーパーアドベンチャーロックマン	カプコン	発売日未定	価格未定
ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3	コナミ	発売日未定	価格未定
ひとつやふたつ…いつつや怪談	システムサコム	発売日未定	予価¥5,800
Puzzle			
どきどきシャッターチャンス☆～恋のパズルを組み立てて	日本一ソフトウェア	秋発売予定	予価¥5,800
ハーミィホッパーヘッド のたまごDEパズル	SCE	発売日未定	価格未定
もってけたまごSPECIAL	ナグザット	発売日未定	価格未定
スワッグマン	ビクターインタラクティブソフトウェア	発売日未定	価格未定
Table			
DX人生ゲーム2	タカラ	7月発売予定	予価¥5,800
サイドポケット3	データイースト	9月発売予定	価格未定
ぼのぼーど	アミューズ	秋発売予定	予価¥4,800
雀じゃん恋しましょ	ビスコ	秋発売予定	価格未定
棋太平（仮）	エス・ピー・エス	冬発売予定	価格未定
マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	97年発売予定	¥7,800
真髄対局囲碁 碁仙人	ジェイ・ウィング	97年発売予定	予価¥8,900
GEAR HEAVEN ギアヘブン	アクティアート	98年発売予定	価格未定
囲碁	アスキー	発売日未定	¥6,800
ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE	発売日未定	価格未定
Pachonco－Pachislot			
西陣パチンコ天国vol.2	KSS	7月18日予定	¥5,800
パチスロ 完全攻略ユニバーサル公式ガイドVol.2	日本シスコン	8月上旬予定	予価¥6,800
ETC.			
KING OF GAMES（仮）	クレフ	10月発売予定	¥4,800
ジャングルパーク	バンダイビジュアル	11月発売予定	¥4,800
サウンドノベルツクール2	アスキー	夏発売予定	予価¥5,800
音楽ツクールかなでーる2	アスキー	夏発売予定	予価¥5,800
ライフスケイプ2ボディバイオニクス～驚異の小宇宙－人体～	メディアクエスト	夏発売予定	¥5,800
L.S.D（仮）	アスミック	秋発売予定	価格未定
RPGツクール3	アスキー	97年発売予定	予価¥5,800
シミュレーションRPGツクール	アスキー	97年発売予定	予価¥5,800
スノークィーン	東北新社	97年発売予定	¥4,800
子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ	97年発売予定	価格未定
ゲーム日本史 ～天下人 秀吉と家康～	光栄	発売日未定	¥6,800
ヴァーチャパーク THEフィッシュ ～ブクブクダイバー～	光栄	発売日未定	価格未定
アタリアーケードクラシクス	ソフトバンク	発売日未定	¥3,800
蜃気楼回廊	プレステージ	発売日未定	予価¥5,800
以下は速報！			
スペースインベーダー	タイトー	7月31日予定	¥2,800
グラディウス外伝	コナミ	8月28日予定	予価¥5,800
パステルミューズ	ソフトオフィス	8月発売予定	¥4,800
アルカノイドリターンズ	タイトー	8月発売予定	¥4,800
アークザラッド モンスターゲーム	SCE	夏発売予定	価格未定
闘姫伝承 ANGEL EYES	テクモ	秋発売予定	価格未定
R－TYPES	アイレム	97年末発売予定	価格未定
パラサイト・イブ	スクウェア	97年発売予定	価格未定
DEBUT21	NEC インターチャネル	発売日未定	価格未定
ときめきメモリアル 2（仮）	コナミ	発売日未定	価格未定
実戦パチスロ必勝法！5	サミー	発売日未定	価格未定
ひっとばっく	日本エムエムアイテクノロジー	発売日未定	価格未定

YUMEDIA/AROMA Co.,LTD.©1997 On DiMAND/Nipponichi Software Inc.©SystemSoft Co./ ©1997 TOSHIBA EMI©TECMO LTD.1996©FEAZHERED Corporation,Ltd.©FromSoftware Inc.©1994 MicroProse Software,Inc.©1996 Spectrum HoloByte Japan,Inc.© Starlight Marry/Media Works Inc.©1997 Sony Music Entertainment(JAPAN)Inc.1997 IDEA FACTORY © ANGEL 1997 ALL RIGHTS RESERVED.©1997 PIONEER LDC,INC./HEAD QUARTERS©スクウェア イラストレーション・小林智美©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED©1997 スクウェア©1997 IDEA FACTORY©Dream Cube Co.,Ltd.©1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVEDThe NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks,copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties,Inc.and the respective member Teams and may not be used,in whole or inpart,without the prior written consent of NBA properties,INc. ©1997 NBA Properties,Inc.All rights reserved.Dolby and the are trademarks of Dolby Laboratories Lecensing Corporation.© NETYOU ©1997 RINGS ©1997 WOWWOW ©1997 naxat soft ©1997 UEP System,Inc.All Rights Reserved.©1995 Hyper Bole Studios.All other trademark used by permission.All rights reserved.Quantum Gate,Virtual Cinema are Trade Marks of Hyper Bole Studios. ©1996 ファミリーソフト©1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED © GUST CO.,LTD.1995 © GROWING ELEMENT 1995©1993 Minako Fuji © ASK Kodansha Co.,Ltd.1997©1996 TONKIN-HOUSE1997 AXELA©1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED©Max Five©1997 KEMCO/TONG KING SHOW©辻真先とアイデアブレーン©YUTAKA 1997 MADE IN JAPAN©子供の館©1997 Sony Computer Entertainment Inc.©1997 Fumiya Fujii ©1993,1994,1995,1996,1997.Virtual Music Entertainment,Inc.All rights reserved.Virtual Music logo,Virtual Music Entertainment,Quest For Fame and V Pick are trademarks of Virtual Music Entertainment,Inc.©石垣章・沢村光彦©1997 講談社・キノトロープ

Simulation アーマード・コア ●フロム・ソフトウェア ●7月10日 ●¥5,800	**Sumulation** マスター オブ モンスターズ ー暁の賢者達ー ●東芝EMI ●7月18日予定 ●予価¥5,700	**RPG** ～聖刻1092～ 操兵伝 ●ユタカ ●8月中旬予定 ●¥5,800 ¥9,800 （初回限定）	**Sports** NHL97 ●EAV ●7月発売予定 ●¥5,800	**Adventure** 火竜娘 ー柳判官ー／ー高悠環ー ●ガスト ●7月10日予定 ●¥6,800	**Puzzle** The Bombing Islands ボンビン・アイランド（仮） ●KEMCO ●7月18日予定 ●予価¥4,800
Simulation 重装機兵 ヴァルケン2 ●メサイヤ ●97年発売予定 ●¥5,800	**RPG** バウンティーソード ・ファースト ●パイオニアLDC ●6月6日予定 ●¥5,800	**RPG** スペクトラルタワー2 ●アイデアファクトリー ●10月発売予定 ●予価¥5,800	**Sports** ファイティングネットワークス リングス ●ナグザット ●8月7日予定 ●¥5,800	**Adventure** ボイスファンタジア ～失われたボイスパワー ●アスク講談社 ●7月発売予定 ●¥6,800	**Puzzle** 倉庫番ベーシック ●伊藤忠商事 ●7月24日 ●¥3,800
Simulation ラングリッサー1・2 ●メサイヤ ●7月発売予定 ●¥5,800 予価¥6,800 （限定版）	**RPG** ファイナルファンタジー タクティクス ●スクウェア ●6月20日予定 ●¥6,800	**RPG** true/real/fantasy （仮） ●ドリームキューブ ●10月発売予定 ●価格未定	**Sports** COOL BOARDERS 2 Killing Session ●ウェップシステム ●8月28日予定 ●価格未定	**Adventure** Cat the Ripper ～13人目の探偵士～ ●トンキンハウス ●7月18日予定 ●予価¥5,800	**Puzzle** トリパズ∆ ●サントス ●8月1日予定 ●¥4,800
Simulation X-COM ～未知なる侵略者～ ●メディアクエスト ●7月31日 ●¥5,800	**RPG** 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 ●SNK ●6月27日予定 ●¥6,800	**Sports** みんなのゴルフ ●SCE ●7月発売予定 ●¥4,800	**Sports** HARD BLOW ●EAV ●8月発売予定 ●¥5,800	**Adventure** クロックタワー The First Fear ●ヒューマン ●7月17日予定 ●予価¥3,800	**Table** 怪物（モンスター） パラ☆ダイス ●メイクソフトウェア ●7月発売予定 ●¥5,800
Simulation 悠久幻想曲 ●メディアワークス ●8月8日 ●予価¥5,800	**RPG** サガ フロンティア ●スクウェア ●7月11日予定 ●価格未定	**Sports** ワールドサッカー ウイニングイレブン '97 ●コナミ ●6月5日予定 ●予価¥5,800	**Sports** 栄光のセントアンドリュース ●少学館プロダクション ●8月発売予定 ●予価¥5,800	**Adventure** ジャーニーマンプロジェクト ペガサスライム ●バンダイ ●発売日予定 ●予価¥6,800	**Table** Proof Club ●ユタカ ●7月発売予定 ●予価¥5,800
Simulation スペクトラルフォース ●アイデアファクトリー ●8月29日予定 ●予価¥5,800	**RPG** 雷弩機兵 ガイブレイブ NOW PRINTING ●アクセラ ●7月17日予定 ●¥5,800	**Sports** FIFAサッカー97 ●EAV ●6月20日 ●¥5,800	**Adventure** QUANTUM GATE I ～悪夢の序章 ●スターフィッシュデータ ●6月6日予定 ●¥5,800	**Adventure** マリア ●アクセラ ●12月12日予定 ●予価¥6,800	**ETC.** BABY UNIVERSE ●SCE ●6月20日 ●¥4,800
Simulation Base Ball Navigator ●エンジェル ●7月発売予定 ●¥5,800	**RPG** 神聖伝メガシード 復活編 ●バンプレスト ●7月下旬予定 ●予価¥5,800	**Sports** TOTAL NBA '97 ●SCEI ●6月27日予定 ●¥4,800	**Adventure** QUIZ なないろDREAMS ～虹色町の奇跡 ●カプコン ●6月27日 ●¥5,800	**Puzzle** ときめきメモリアル 対戦とっかえだま ●コナミ ●6月19日予定 ●予価¥5,800	**ETC.** クエスト フォー フェイム ●SCE ●7月10日 ●¥6,800
Simulation 風のノータム ●アートディンク ●9月発売予定 ●予価¥5,700	**RPG** バウンタリーゲート NOW PRINTING ●パック・イン・ソフト ●7月発売予定 ●¥5,800	**Sports** フォーメーションサッカー '97 ～The road to France ●ヒューマン ●6月27日予定 ●予価¥5,800	**Adventure** 初恋ばれんたいん ●ファミリーソフト ●7月発売予定 ●¥5,800	**Puzzle** ストレスレス レッスン ●マックスファイブ ●6月27日 ●¥4,980	**ETC.** ワンダー3 ゲーメストギアーズVol.P2 ●エクシング ●8月下旬予定 ●¥5,800
Simulation バトルフォーメーション ●バンプレスト ●9月発売予定 ●予価¥5,800	**RPG** トレジャーギア ●ミライソフト ●8月1日予定 ●¥5,800	**Sports** 未踏峰への挑戦 アルプス編 ●NETYOU （ネットユー） ●7月25日 ●¥6,800	**Adventure** ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.1 ～虹色の青春～ ●コナミ ●7月10日 ●予価¥4,800	**Puzzle** パズルアリーナ 闘神伝 ●タカラ ●6月20日 ●¥4,800	**ETC.** B線上のアリス ～Alice on Boarder Lines ●講談社 ●8月発売予定 ●予価¥6,800

American Softworks Corporation©1997 ALTRON CORPORATION©1996 LOBOTOMY SOFTWARE,INC.©Fill In Cafe©BANPRESTO 1997©1997 ZOOM©創通エージェンシー・サンライズ©BANDAI 1997 ©Family Soft/Fill in Cafe©1996 ギャガ・コミュニケーションズ©1996 URBAN PLANT LTD.©1997 カルチャーブレーン©MARVEL SUPER HEROES TM& 1995 MARVEL CHARACTERS,INC.ALL RIGHTS RESERVED.© CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.THIS VIDEO GAMES IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS INC.©1997 Hokusho ©1997 I'MAXPublished by XING INC.©1997 Four Winds Software Inc.©1997 Strategic Simulations,Inc.All rights reserved.©1997 Victor Interactive Software,Inc.©1997 KSS © PLEX © BANDAI・MARS 1997©1997

これから発売されるソフト全326タイトル

欲しいソフトの発売日がひとめでわかる!

※ジャンル、タイトル、メーカー、発売日、価格は変更することがあります。

Simulation 週刊プロレス監修 プロレス戦国伝

●KSS ●6月27日予定 ●¥5,800

Simulation ネクストキング 恋の千年王国

●バンダイ ●6月27日 ●予価¥6,800

Race ゼロヨンチャンプ DooZy-J

●メディアリング ●6月20日予定 ●¥6,800

Shooting コントラ ~レガシー オブ ウォー~

●コナミ ●発売日未定 ●価格未定

Action ポイッターズ ポイント

●コナミ ●6月12日予定 ●予価¥4,800

Action ロックマン×4

●カプコン ●8月1日予定 ●¥5,800

Fight-Action バーチャル飛龍の拳

●カルチャーブレーン ●7月17日予定 ●¥5,800

Simulation 新戦記ヴァンゲイル

●ユーメディア ●6月発売予定 ●¥5,800

Race インパクトレーシング

●ココナッツジャパンエンターテイメント ●6月中旬予定 ●¥6,800

Shooting タイムクライシス+ガンコン

●ナムコ ●6月27日 ●¥7,800

Action BODY HAZARD

●ヒューマン ●6月20日予定 ●¥5,800

Fight-Action ZERO DIVIDE2

●ズーム ●6月27日予定 ●¥5,800

Fight-Action マーブル・スーパーヒーローズ

●カプコン ●8月29日 ●¥5,800

Simulation Angel Blade

●オンデマンド ●7月3日予定 ●¥5,800

Race レシプロヒート 5000

●エクシング ●7月17日予定 ●¥5,800

Shooting ファイロ&クロード

●BMGジャパン/インタラクティブスタジオ ●6月13日 ●¥4,800

Action ロボ・ピット2

●アルトロン ●7月下旬予定 ●予価¥5,800

Fight-Action GUNDAM THE BATTLE MASTER

●バンダイ ●6月20日 ●予価¥6,800

Simulation 大海信長伝・下天 GE・TEN II

●アイマックス ●6月6日 ●¥6,800

Simulation モンスターファーム

●テクモ ●7月17日予定 ●¥5,800

Race 激突! 四駆バトル

●ココナッツジャパンエンターテイメント ●7月24日予定 ●¥5,800

Shooting 沙羅曼蛇 デラックスパックプラス

●コナミ ●7月3日 ●予価¥5,800

Action 西暦1999 ~ファラオの復活~

●BMGジャパン/ロボトミーソフトウエア ●6月発売予定 ●¥5,800

Fight-Action ザ・キング・オブ・ファイターズ '96

●SNK ●7月4日予定 ●¥5,800

Simulation アライド ジェネラル

●エクシング ●6月13日予定 ●¥5,800

Simulation くるみミラクル

●バンプレスト ●7月中旬予定 ●予価¥5,800

Race RALLY CROSS

●SCEI ●7月中旬予定 ●¥5,800

Shooting 攻殻機動隊 ~GHOST in the SHELL~

●SCE ●7月17日 ●¥5,800

Action パンツァーバンディット

●バンプレスト ●7月上旬予定 ●¥5,800

Fight-Action MAD STALKER -FULL METAL FORCE-

●ファミリーソフト ●7月3日予定 ●¥5,800

Simulation メタルエンジェル3

●パック・イン・ソフト ●6月13日 ●¥6,500 (2枚組)

Simulation カルネージハート EZ

●アートディンク ●7月24日予定 ●¥5,700

Race オーバードライビン2

●EAV ●7月発売予定 ●¥5,800

Shooting Edge of Skyhigh

●マイクロネット ●7月上旬予定 ●¥5,800

Action プリルラ ゲーメストギアーズVol.P1

●エクシング ●7月発売予定 ●¥4,800

Fight-Action 超人学園ゴウカイザー

●アーバンプラント ●7月18日 ●予価¥5,800

Simulation SOLD OUT

●シンコーミュージック ●6月20日 ●¥5,800

Simulation MOBIL SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR

●バンダイ ●7月発売予定 ●予価¥6,800

Race ナスカーレーシング

●シエラ・パイオニア ●7月下旬予定 ●予価¥5,800

Shooting メックウォリア2

●バンダイビジュアル ●8月上旬予定 ●¥5,800

Action 超高速グランドール
●バンダイビジュアル ●7月下旬予定 ●¥5,800 ●¥7,800 (限定版)

Fight-Action ストリートファイターEX plus α
●アリカ/カプコン ●7月18日予定 ●価格未定

Simulation スーパーブラックバスX
●スターフィッシュデータ ●6月27日 ●¥5,800

Simulation 夢・色いろ
NOW PRINTING
●フェザード ●7月発売予定 ●予価¥5,800

©1997 MEDIA RINGS CORPORATION©1996 Funcom Dublin Ltd.and COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD.All rights reserved.©XING 1997/METRO 協力株式会社マークス©1996 Sierra On-Line,Inc.©1997 Sierra Pioneer Inc.GAME DESIGNED AND DEVEROPED BY APPALOOSA INTERACTIVE ©1996 APPALOOSA INTERACTIVE CORP.CONTRA AND KONAMI ARE REGISTERED TRADEMARKS OF KONAMI CO.,LTD.©1996 KONAMI CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED LEGASY OF WAR IS A TRADEMAEK OF AMERICA,INC.©1996 KONAMI OF AMERICA,INC.ALL RIGHTS RESERVED. ©(株)ナムコ©1997 INTERACTIVE STUDIOS,LTD©1987 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED©MICRONET 1997©1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED©HUMAN 1997 m©

※赤字のソフトは５月に発売された最新のソフトです。

タイトル	メーカー	価格
Jewels of the Oracle　オラクルの宝石	サンソフト	¥5,980
女子高生の放課後　ぷくんパ	アテナ	¥4,980
シルエット☆ストーリィズ	カネコ	¥5,800
新型くるりんPA／	スカイシンクシステム	¥4,800
スーパーパズルファイターⅩ	カプコン	¥5,800
ズープ	メディアクエスト	¥4,800
進め／　対戦ぱずるだま	コナミ	¥4,800
続ぐっすんおよよ	バンプレスト	¥5,800
タクラマカン～敦煌傳奇～	パトラ	¥6,800
ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ	¥5,800
痛快!!　スロットシューティング	翔泳社	¥5,000
デジクロ	アトラス	¥4,900
テトリスX	BPS	¥5,800
テトリスプラス	ジャレコ	¥5,800
でろ～んでろでろ	テクモ	¥5,800
動画でパズルだ／　プップクプー	アジェンダ	¥5,800
ときめきメモリアル　対戦ぱずる玉	コナミ	¥5,800
Nupa～ぬうぱ～	トミー	¥4,800
パズルボブル２	タイトー	¥5,800
バーミンキッズ	EAV	¥4,800
ビルクラッシュ	翔泳社	¥5,800
ぷよぷよ通　決定盤	コンパイル	¥4,800
ぷるるん／　WITHシェイプUPガールズ	ジェイウイング	¥6,800
Break Thru／	翔泳社	¥5,300
ブロックくずし～デデンの逆襲	アイランドクリエーション	¥5,800
へべれけステーションポポイッと	サンソフト	¥5,800
ホーンテッドジャンクション	メディアワークス	¥5,800
マジカルドロップ	データイースト	¥5,800
MISSLAND	アルトロン	¥5,800
ミラクルワールド	ウィザード	¥5,800
蟲の居所	ゲンソフト	¥5,800
めざせ／　戦球王	セイブ開発	¥5,800
もうぢや	ヴァージン・Ｉ・Ｅ	¥5,800
ルププキューブ　ルプ☆さらだ	データムポリスター	¥4,800
ロジックパズル～レインボータウン～	ヒューマン	¥5,800
ロードランナー　レジェンド・リターンズ	パトラ	¥5,800
Table（61タイトル）		
アイドル雀士スーチーパイ Limited	ジャレコ	¥6,900
アイドル雀士　スーチーパイ Limited	ジャレコ	¥7,800
アテナの家庭盤～ファミリゲームス～	アテナ	¥5,800
アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	¥5,800
囲碁	アスキー	¥6,800
井出洋介の麻雀家族	セタ	¥6,500
井手洋介名人の新実践マージャン	カプコン	¥4,800
IWATOBI PENGUIN ROCKY ×HOPPER	インプローレ	¥4,800
ウルトラマンゼアス	東北新社	¥5,800
AI将棋	ソフトバンク	¥6,800
永世名人	コナミ	¥5,300
永世名人	コナミ	¥5,800
えこのKIDS～誰が為に金は成る～	テイジイエル	¥5,800
エンターテイメント雀荘That's Pon	翔泳社	¥5,800
オセロワールド～夢と未知への挑戦～	ツクダオリジナル	¥5,800
柿木将棋	アスキー	¥7,800
金沢将棋 '95	セタ	¥7,900
祇園花	日本物産	¥5,800
キャロムショット～ザ３Dビリヤード～	アジェンダ	¥5,800
球転界	テクノソフト	¥6,950
極大道棋～詰むや詰まざるや～	毎日コミュニケーションズ	¥5,800
ぐーちょDEパーク～テーマパークものがたり～	EAV	¥5,800
芸能人対局麻雀　THE われめでポン	ビデオシステム	¥6,800
月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	¥5,800
ゲームの達人	サンソフト	¥8,900
ゲームの達人２	サンソフト	¥8,900
小島武夫　麻雀帝王	ギャップス	¥5,800
GO Ⅱ Professional 対局囲碁	毎日コミュニケーションズ	¥6,800
古典詰碁集　四神の巻	バップ	¥5,800
出世麻雀　大接待	キングレコード	¥5,800
女流名人戦	セタ	¥8,500
戦略将棋	EAV	¥6,800

タイトル	メーカー	価格
対局将棋「極」	ログ	¥6,800
チェスマスター	アルトロン	¥6,800
DX億万長者ゲーム	タカラ	¥5,800
DX人生ゲーム	タカラ	¥5,800
DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	¥5,800
鉄球～TRUE PINBALL	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800
同級生麻雀	ユーメディア	¥6,800
闘牌伝　アカギ	マイクロネット	¥4,980
浪速の商人	ソニーミュージックエンタテインデント	¥5,800
ナムコマージャンスパローガーデン	ナムコ	¥5,800
ニチブツマージャン女子高名人戦	日本物産	¥6,800
日本プロ麻雀連盟公認　道場破り	ナグザット	¥5,800
ハイパー３Dピンボール	ヴァージンＩ・Ｅ	¥5,800
爆れつハンター　まあじゃんすぺしゃる	バンプレスト	¥5,800
花札グラフィティー　恋々物語	アイマックス	¥5,800
パワーレンジャーピンボール	バンダイ	¥6,800
秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!	ソネット・コンピュータエンタテイメント	¥5,800
Pinball Fantasies DELUXE	バップ	¥5,800
プロ麻雀　極PLUS	アテナ	¥4,980
プロロジック麻雀　牌神	アクエス	¥5,800
ぽじっと	プレイアベニュー	¥3,980
本格麻雀「徹萬スペシャル」	ナグザット	¥4,800
麻雀厳流島	アスキー	¥6,800
麻雀悟空　天竺	シャノアール／EAV	¥5,800
麻雀ステーション　～麻神～	サンソフト	¥6,000
麻雀戦術～安藤満プロの亜空間殺法～	童（わらし）	¥5,800
麻雀大会２　Special	光栄	¥6,800
リング　オブ　サイアス	アテナ	¥6,800
ロジック麻雀　創龍	日本一ソフトウェア	¥5,800
Pachinco-Pachi-Slot（16タイトル）		
ヴィクトリーゾーン	SCE	¥5,800
ヴィクトリーゾーン２	SCE	¥5,800
オリンピア山佐　バーチャパチスロ２実戦/美少女攻略法	マップジャパン	¥5,800
喜国雅彦印　笑う婦警さんパチスロハンター	フォーラム	¥6,800
激烈／　パチンカーズ	POW	¥5,800
SANKYO FEVER実機シミュレーション	TEN研究所	¥6,800
SANKYO FEVERダウンタウン劇場	TEN研究所	¥5,800
西陣パチンコ天国vol.1	KSS	¥5,800
パチ夫くん～パチンコランド大冒険～	ココナッツジャパン・エンターテイメント	¥6,800
パチスロ完全攻略　ユニバーサル公式ガイドVOL.1	日本シスコン	¥6,800
パチンコ大好き	セタ	¥5,800
バーチャルシミュレーション　パチンコドリーム	コナミ	¥5,800
必殺パチンコステーション	サンソフト	¥6,800
Parlor! PRO パチンコ実機シミュレーション	日本テレネット	¥5,200
ユニバーサル機完全解析パチスロシミュレーター	フォーラム	¥5,800
ユニバーサルバーチャパチスロ～必勝攻略法～	マップジャパン	¥6,800
ETC.（64タイトル）		
アイレムアーケードクラシックス	アイマックス	¥5,800
eexy life EAST END×YURI	エピック・ソニーレコード	¥1,900
EPS	アンティノスレコード	¥1,900
宇宙豪商伝　爆裂商人	アステック21	¥5,800
英語の鉄人　センター試験タライアル	SCE	¥4,800
エコエコアザラク	ポリグラム	¥5,800
EMIT　バリューセット	光栄	¥15,800
学校のコワイうわさ　花子さんがきた!!	カプコン	¥4,980
ガボール・スクリーン	アンティノスレコード	¥3,200
がんばれ森川君２号	SCE	¥4,800
恐怖新聞	ユタカ	¥5,800
クマのプー太郎 空はピンクだ／全員集合!!（それダメっす）	小学館プロダクション	¥5,800
Cross Romance	日本物産	¥6,800
ゲーム日本史　～革命児　織田信長～	光栄	¥6,800
刻命館	テクモ	¥5,800
The鬼退治～目指せ／二代目桃太郎～	日本一ソフトウエア	¥5,800
ザ・心理ゲーム	ヴィジット	¥5,800
ザ・心理ゲーム２	ヴィジット	¥5,800
地獄先生ぬ～べ～	バンダイ	¥5,800
CG昔話　じいさんも二度びっくり!!	アイデアファクトリー	¥5,800
四柱推命ピタグラフ	データムポリスター	¥5,800
新スーパーロボット大戦special disk	バンプレスト	¥2,800

タイトル	メーカー	価格
新フォーチュン・クエスト ～食卓の騎士たち～	メディアワークス	¥5,800
スタジオＰ	アジェンダ	¥5,800
スノーマン	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800
SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパン・エンタテイメント	¥5,800
スーパーパンコレクション	カプコン	¥5,800
３Dシューティングツクール	アスキー	¥5,800
「占都物語」その１	東北新社	¥5,800
それいけ×ココロジー	ポリグラム	¥5,800
ダイハード・トリロジー	EAV	¥5,800
ダークハンター　～上　異次元学園～	光栄	¥6,800
ダークハンター　～下　妖魔の森～	光栄	¥6,800
ダンジョンクリエイター	EAV	¥6,800
TIZ ～Tokyo Insect Zoo～	ゼネラル・エンタテイメント	¥5,800
デザエモン＋（プラス）	アテナ	¥5,800
デスマスク	バンタンインターナショナル	¥7,800
鉄道王'96 ～行くぜ億万長者～	アトラス	¥5,800
DEPTH	SCE	¥4,800
ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	コナミ	¥2,800
ToPoLo（トポロ）	アートディンク	¥5,800
謎王	バンダイビジュアル	¥5,800
ナムコミュージアムVOL.1	ナムコ	¥5,800
ナムコミュージアムVOL.2	ナムコ	¥5,800
ナムコミュージアムVOL.3	ナムコ	¥5,800
ナムコミュージアムVOL.4	ナムコ	¥5,800
ナムコミュージアムVOL.5	ナムコ	¥5,800
ニチブツアーケードクラシックス	日本物産	¥4,980
にゃんとワンダフル	バンプレスト	¥4,800
爆笑!!オール吉本クイズ王　決定戦DX	吉本興業	¥5,800
パペットZOOピロミィ	ヒューマン	¥5,800
PIT BALL	ココナッツジャパン・エンターテイメント	¥6,800
ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	¥5,800
プライベートコレクション　ときめきメモリアル	コナミ	¥3,800
プライベートコレクション　ポリスノーツ	コナミ	¥2,980
ブレインデッド13	ココナッツジャパン・エンターテイメント	¥6,800
ボイスアイドルコレクション ～プールバーストーリー～	データイースト	¥6,800
宝魔ハンターライム　Withペイントメーカー	アスミック	¥4,900
宝魔ハンターライムSpecial Collection vol.1	アスミック	¥5,800
宝魔ハンターライムVol.2	アスミック	¥4,900
ほのぼののほのぐらし　これで　カンペキでぃす	アミューズ	¥5,800
厄～友情談疑	アイデアファクトリー	¥5,800
ライフスケイプ	メディアクエスト	¥6,800
LULU	東北新社	¥4,800
PLAYSTATION THE BEST（※ジャンルは重複する同名タイトルより判断してください）		
アークザラッド	SCE	¥2,800
エースコンバット	ナムコ	OPEN PRICE
Aa. エボリューション　グローバル	アートディンク	¥2,800
がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～	コナミ	¥2,800
機動戦士ガンダム	バンダイ	¥2,800
KINGS FIELD	フロム・ソフトウェア	¥2,800
クラシックロード	ビクターエンタテインメント	¥2,800
幻想水滸伝	コナミ	OPEN PRICE
極上パロディウスだ／　DELUXE PACK	コナミ	¥2,800
サイドワインダーUSA	アスミック	¥2,800
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	¥2,800
戦闘国家	SCE	¥2,800
第４次スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥2,800
チョロQ Ver1.02	タカラ	¥2,800
テーマパーク	EAV	¥2,800
闘魂烈伝	トミー	¥2,800
闘神伝２PLUS	タカラ	¥2,800
ドラゴンボールZ Ultimate Battle22	バンダイ	¥2,800
パズルボブル２	タイトー	¥2,800
ハーミィホッパーヘッドスクラップパニック	SCE	¥2,800
BOXER'S ROAD	NEW	¥2,800
モータートゥーングランプリ・USAエディション	SCE	¥2,800
雷電プロジェクト	日本システム	¥2,800
リッジレーサー	ナムコ	OPEN PRICE

※赤字のソフトは５月に発売された最新のソフトです。

タイトル	メーカー	価格
矢追純一極秘プロジェクト　UFOを追え!!	日本クラリービジネス	¥7,800
ラスベガスドリーム２	イマジニア	¥5,800
リフレイン　ラブ	リバーヒルソフト	¥6,000
WORMS	アイマックス	¥5,800
RPG（43タイトル）		
アーク　ザ　ラッド	SCE	¥5,800
アーク　ザ　ラッドⅡ	SCE	¥5,800
アランドラ	SCE	¥5,800
ヴァンダルハーツ　～失われた古代文明～	コナミ	¥5,800
ウィザードリィⅦ～ガーディアの宝珠	SCE／ソリトンソフトウェア	¥5,800
ヴォルケンクラッツァー	アスミック	¥5,800
ウルティマアンダーワールド	EAV	¥5,800
王宮の秘宝　テンション	バップ	¥5,800
がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～	コナミ	¥5,800
キングスフィールド	フロム・ソフトウェア	¥6,300
キングスフィールドⅡ	フロム・ソフトウェア	¥6,800
キングスフィールドⅢ	フロム・ソフトウェア	¥6,300
クライムクラッカーズ	SCE	¥5,800
ケイン・ザ・バンパイア～最後の選択	BMG ジャパン/クリスタルダイナミクス	¥5,800
幻想水滸伝	コナミ	¥6,800
里見の謎	サンテックジャパン	¥5,800
スペクトラルタワー	アイデアファクトリー	¥5,800
スペースグリフォンVF-９	パンサーソフトウェア	¥4,800
聖痕のジョカ	タカラ	¥5,800
大冒険 Deluxe 遥かなる海	ソフトオフィス	¥5,800
黄昏のオード　~ODE TO THE SUNSET ERA~	トンキンハウス	¥5,800
TILK～青い海から来た少女	テイジイエル	¥5,800
DEFCON 5	マルチソフト	¥4,800
東京ダンジョン	角川書店	¥6,800
ナージュ・リーブル～螺旋の相剋～	バリエ	¥5,800
Neorude　（ネオリュード）	テクノソフト	¥6,800
バスタード!!　虚ろなる神々の器～	集英社/セタ バスタード!!製作委員会	¥6,800
パチパチサーガ	TEN研究所	¥5,800
PAL〔神犬伝説〕	東北新社	¥6,800
ビヨンド　ザ　ビヨンド	SCE	¥5,800
ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	¥4,800
ファイナルファンタジーⅦ	スクウェア	¥6,800
フィッシング甲子園Ⅱ	キングレコード	¥6,800
FEDA 2～ホワイト=サージ　ザ・プラトゥーン	やのまんゲームズ	¥5,800
藤丸地獄変	SCE	¥5,800
ブルーフォレスト物語～風の封印～	ライトスタッフ	¥5,800
ポポロクロイス物語	SCE	¥5,800
マリーのアトリエ　～ザールブルグの錬金術士～	ガスト	¥5,800
女神異聞録～ペルソナ～	アトラス	¥6,800
ライアットスターズ	ヘクト	¥6,800
ワイルドアームズ	SCE	¥5,800
Sports（74タイトル）		
actua GOLF	ナグザット	¥5,800
ACTUA　サッカー	ナグザット	¥5,800
VIRTUAL GOLF SIMULATION 栄光のフェアウェイ	コナミ	¥5,800
バーチャルプロレスリング	アスミック	¥5,800
NHLパワープレイ '96	ヴァージン・Ｉ・Ｅ	¥5,800
NHL Power Rink '97	SCEI	¥5,800
NBAジャム　エクストリーム	アクレイムジャパン	¥5,800
NBAジャム　トーナメントエディション	アクレイムジャパン	¥5,800
NBAパワーダンカーズ	コナミ	¥5,800
NBAパワーダンカーズ２	コナミ	¥5,800
NBA LIVE'96	EAV	¥5,800
NBA LIVE'97	EAV	¥5,800
オリンピックサッカー	ココナッツジャパン・エンタテイメント	¥5,800
King of Bowling	ココナッツジャパン・エンターテイメント	¥5,800
キャプテン翼J　GET IN THE TOMORROW	バンダイ	¥5,800
GROUND STROKE	エス・ピー・エス	¥5,800
COOL BOARDERS	ウエップシステム	¥5,800
甲子園Ｖ（ファイブ）	魔法株式会社	¥5,800
拳聖～キング・オブ・ボクシング～	ビクターインタラクティブソフトウェア	¥5,800
サンプラス　エクストリームテニス	ヴァージン・Ｉ・Ｅ	¥5,800
Ｊリーグ　ヴァーチャルスタジアム'96	EAV	¥5,800
ＪリーグサッカープライムゴールEX	ナムコ	¥5,800
Ｊリーグ実況ウイニングイレブン	コナミ	¥5,800
Ｊリーグ　実況ウィニングイレブン '97	コナミ	¥5,800
THE OPEN GOLF History of Turnberry	バンプレスト	¥5,800
実況パワフルプロ野球'95	コナミ	¥5,800
実況パワフルプロ野球'95 開幕版	コナミ	¥5,800
シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	¥6,800
新日本プロレスリング闘魂烈伝	トミー	¥5,800
新日本プロレスリング　闘魂烈伝２	トミー	¥5,800
STRIKER～ワールドカップ　プレミアムステージ～	ココナッツジャパン　エンターテイメント	¥6,800
SUPER FOOTBALL CHAMP	タイトー	¥5,800
スペースジャム	アクレイムジャパン	¥5,800
スマッシュコート	ナムコ	¥5,800
３Ｄベースボール～ザ・メジャー～	BMG ジャパン/クリスタルダイナミクス	¥5,800
体感ゴルフデータベース全国版パーフェクトゴルフ	セタ	¥7,900
WWF in Your House	アクレイムジャパン	¥5,800
WWFレッスルマニア　ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	¥5,800
チャンピオンレスラー実況ライブ	タイトー	¥5,800
釣りバカ日誌	小学館プロダクション	¥6,800
テクモスーパーボウル	テクモ	¥6,800
TOTAL NBA '96	SCEI	¥5,800
トーナメントリーダー	ビクターエンタテインメント	¥6,800
トリプルプレイベースボール	EAV	¥5,800
日本プロゴルフ 協会監修　ダブルイーグル	サンソフト	¥6,800
ハイパーオリンピック　イン　アトランタ	コナミ	¥5,800
ハイパーファイナルマッチテニス	ヒューマン	¥5,800
HYPERフォーメーションサッカー	ヒューマン	¥5,800
HARD BALL 5	エス・ピー・エス	¥5,800
Big Challenge Golf	バップ	¥6,800
PGA TOUR 96	EAV	¥5,800
PGA TOUR'97	EAV	¥5,800
ファイアープロレスリング　アイアンスラム'96	ヒューマン	¥5,800
Fighting Illusion ~K-1 GRAND PRIX	エクシング	¥5,800
Ｖ・SPIKE	イマジニア	¥5,800
Ｖ-Tennis	トンキンハウス	¥5,800
Ｖ-Tennis 2	トンキンハウス	¥5,800
BIG HURT　ベースボール	アクレイムジャパン	¥5,800
フィッシュアイズ	パックインソフト	¥5,800
プレイスタジアム	バンプレスト	¥5,800
プレイスタジアム２	バンプレスト	¥5,800
ペブルビーチの波濤PLUS	ソフトバンク	¥5,800
炎の15種目　アトランタオリンピック	ココナッツジャパン　エンタテイメント	¥5,800
BOXER'S ROAD	NEW	¥5,800
ボトム　オブ　ザ　ナインス～メジャーリーグ　ヒーローズ	コナミ	¥5,800
マジックジョンソンとカリームジャバーのスラムジャム '96	BMGジャパン	¥4,800
MASTERS　新遙かなるオーガスタ	ソフトバンク	¥5,800
松方弘樹のワールドフィッシング	BPS	¥6,500
燃えろプロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	¥5,800
LOVE GAMES～わいわいテニス	Tears/市川ソフト 開発Lab	¥5,800
レイクマスターズ	ネクサスインターラクト／Dazz	¥6,800
WORLDCUP GOLF	ココナッツジャパン　エンターテイメント	¥5,800
ワールドサッカー～ウイニングイレブン～	コナミ	¥4,800
ワールドスタジアムEX	ナムコ	¥5,800
Adventure（57タイトル）		
あかずの間	ヴィジット	¥5,800
ありす　イン　サイバーランド	グラムス	¥5,800
アルナムの牙	ライトスタッフ	¥3,980
あれ!も　これ?も　桃太郎	システムサコム	¥5,800
アローン・イン・ザ・ダーク２	EAV	¥5,800
イエローブリックロード	アクレイムジャパン	¥5,800
Welcome House	ガスト	¥5,800
Welcome House 2	ガスト	¥5,800
雨月奇譚	トンキンハウス	¥5,800
エターナルメロディ	メディアワークス	¥5,800
OverBlood	リバーヒルソフト	¥5,800
学校であった怖い話Ｓ	EAV	¥5,800
GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	バンダイ	¥7,800
金田一少年の事件簿　～悲報島　新たなる惨劇～	講談社	¥5,800
クーロンズ・ゲート	ソニー・ミュージックエンタテインメント	¥7,800
クロックタワー２	ヒューマン	¥5,800
ゲゲゲの鬼太郎	バンダイ	¥6,800
公開されなかった手記	Team Bughouse	¥5,800
サイベリア	インタープレイ	¥5,800
３×３EYES～吸精公主～	エクシング	¥7,300
THE DEEP　失われた深海	ヴァージン・Ｉ・Ｅ	¥5,800
ジ　アンソルブド	ヴァージンＩ・Ｅ	¥7,800
時空探偵DD　幻のローレライ	アスキー	¥6,800
シュレディンガーの猫	タカラ	¥5,800
スタンバイ Say You!	ヒューマン	¥5,800
ストーンウォーカーズ	サンソフト	¥5,800
SNATCHER	コナミ	¥5,800
ZORK 1	翔泳社	¥5,800
卒業クロスワールド	イースリースタッフ	¥6,800
タイムギャル＆忍者ハヤテ	タイトー	¥6,800
ダークシード	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800
探偵　神宮寺三郎　未完のルポ	データイースト	¥5,800
ちびまる子ちゃん～まる子絵日記ワールド～	タカラ	¥4,800
ディスクワールド	メディアエンターテイメント	¥5,800
Ｄの食卓	アクレイムジャパン	¥8,800
天地無用!　登校無用!	エクシング	¥6,800
東京SHADOW	タイトー	¥8,800
東方珍遊記　～はーふりんぐはーつ!!	ナグザット	¥6,800
トゥームレイダース	ビクターインタラクティブソフトウェア	¥5,800
土器王紀	バンプレスト	¥5,800
トワイライトシンドローム～究明編～	ヒューマン	¥5,800
トワイライトシンドローム～探索編～	ヒューマン	¥5,800
NIGHT HEAD～ザ・ラビリンス～	フジテレビ／ポニーキャニオン／ホリプロ	¥5,800
NIGHTRUTH　～闇の扉～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	¥6,800
七つの秘館	光栄	¥7,800
NOT TREASURE HUNTER	アクティアート	¥5,800
信長秘録　下天の夢	アテナ	¥5,800
バイオ　ハザード	カプコン	¥5,800
爆れつハンター　それぞれの想い…のわあんちゃって	バンプレスト	¥5,800
ファンタステップ	ジャレコ	¥5,800
フェイド・トゥ・ブラック	EAV	¥5,800
ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	¥6,800
ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE	¥5,800
ボイスパラダイス　エクセラ	アスク講談社	¥6,800
ポリスノーツ	コナミ	¥6,800
魔法少女プリティサミー Part. 1 In the Earth	パイオニアLDC	¥6,800
魔法少女プリティサミーPart. 2 In the Julyhelm	パイオニアLDC	¥6,800
MYST	ソフトバンク	¥7,800
メタモルパニックDOKI DOKI 妖魔バスターズ	ファミリーソフト	¥5,800
厄痛　呪いのゲーム	アイデアファクトリー	¥5,800
リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	¥6,800
リトルビッグアドベンチャー	EAV	¥5,800
ルパン３世　カリオストロの城～再会～	アスミック	¥6,800
Puzzle（57タイトル）		
IQ～インテリジェント　キューブ	SCE	¥4,800
アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	¥5,800
アンスタック	システムクリエイト	¥4,800
VADIMS	ソフトバンク	¥5,800
宇宙生物フロポン君Ｐ!	アスミック	¥5,800
おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト	¥4,900
おーちゃんのお絵かきロジック２～カラーもありますわ	サンソフト	¥4,980
究極の倉庫番	伊藤忠商事	¥5,800
きゅー爆っく	アクティビジョン・ジャパン	¥5,800
ぐっすんおよよ	エクシング	¥6,800
グリルロジック	翔泳社	¥2,900
くるくるトゥインクル～お願いおほしさま	トミー	¥5,800
クロックワークス	徳間書店	¥5,800
くるくるぱにっく	クールキッズ	¥2,800
くるりんPA!	スカイ・シンクシステム	¥3,980
ゲームの鉄人	サンソフト	¥5,800
ジオキューブ	テクノスジャパン	¥5,800
ジグソーアイランド～Japan Graffiti～	日本一ソフトウェア	¥5,800
ジグソーワールド	日本一ソフトウェア	¥5,800
上海　Great Moments	サンソフト	¥6,500
上海　万里の長城	SCE	¥4,800

※赤字のソフトは5月に発売された最新のソフトです。

タイトル	メーカー	価格
Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻	SCE	¥5,800
ジョニー・バズーカ	ココナッツジャパン・エンターテイメント	¥5,800
ステークスウィナー	ザウルス	¥5,800
ステークスウィナー2 最強馬伝説	ザウルス	¥5,800
Street Games '97	SCEI	¥5,800
スパイダー	BMGジャパン/ボス・ゲームスタジオ	¥5,800
スポット ゴーズ トゥ ハリウッド	ヴァージン・I・E	¥5,800
3Dレミングス	SCEI	¥5,800
ゼイラムゾーン	バンプレスト	¥5,800
対決るみーず! メルヘンランド	オクタゴン・エンタテインメント	¥4,800
タイムコマンドー	ヴァージン・I・E	¥5,800
太陽のしっぽ	アートディンク	¥5,800
TAMA	タイムワーナーインタラクティブ	¥5,800
Twisted Metal	SCEI	¥5,800
DISRUPTOR(ディスラプター)	インタープレイ	¥5,800
天地を喰らう	カプコン	¥5,800
DOOM	ソフトバンク	¥5,800
ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	¥5,800
ドラえもん2 SOS! おとぎの国	エポック社	¥5,800
トンズラくん	SOLAN	¥5,800
NINKŪ〜忍空〜	トミー	¥5,800
忍者じゃじゃ丸くん〜鬼斬忍法帖〜	ジャレコ	¥5,800
熱血親子	テクノソフト	¥6,950
Virtual Gallop騎手道〜南井克己〜	サンソフト	¥6,300
ハイパークレイジークライマー	日本物産	¥5,800
ハーミィホッパーヘッドスクラップパニック	SCE	¥5,800
バットマン フォーエバー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	¥5,800
パラッパラッパー	SCE	¥4,800
プロキッズ	アテナ	¥5,800
風雲悟空忍伝	エイコム	¥5,800
ブラッドファクトリー	インタープレイ	¥5,800
フローティングランナー	エクシング	¥5,800
ポエド	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥5,800
マジカルホッパーズ	バンダイ	¥6,800
メタルジャケット	SOLAN	¥5,800
リヴァーシオン	テクノソフト	¥5,800
Leading Jockey Highbred	ハーベストワン	¥5,800
RAYMAN レイマンよ! エレクトゥーンを救え!	UBIソフトウェア	¥5,800
ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	¥5,800
ロックマンX3	カプコン	¥5,800
ロードランナー エクストラ	パトラ	¥4,800
Fight−Action (56タイトル)		
あすか120%スペシャル	ファミリーソフト	¥5,800
あすか120%エクセレント BURNING Fest.	ファミリーソフト	¥5,800
アドバンストV.G.	テイジイエル	¥6,800
ヴァンパイア	カプコン	¥5,800
覚悟のススメ	トミー	¥5,800
KILLING ZONE	ナグザット	¥5,800
ギャラクシーファイト〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	サンソフト	¥5,800
CRITICOM	ビック東海	¥5,800
幻影闘技〜SHADOW STRUGGLE	バンプレスト	¥5,800
豪血寺一族2〜ちょっとだけ最強伝説〜	アトラス	¥5,800
悟空伝説	アルュメ	¥5,800
サイキックフォース	タイトー	¥5,800
ザ・キング・オブ・ファイターズ '95	SNK	¥5,800
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	¥5,800
三國無双	光栄	¥5,800
水滸演武	データイースト	¥4,980
スターグラディエイター	カプコン	¥5,800
鋼鉄靈域(スティールダム)	テクノソフト	¥5,800
ストリートファイターZERO	カプコン	¥5,800
ストリートファイターZERO2	カプコン	¥5,800
ストリートファイターII リアルバトル オン フィルム	カプコン	¥5,800
ストリートファイタームービー	カプコン	¥6,800
スラムドラゴン	ジャレコ	¥5,800
セイバーマリオネットJ〜BATTLE SABERS	バンダイビジュアル	¥6,800
ZXE-D	バンダイ	¥19,800
ZERO DIVIDE	ズーム	¥5,800
ソウルエッジ	ナムコ	¥5,800

タイトル	メーカー	価格
ダブルドラゴン	アーバンプラント	¥5,800
ツインゴッデス	ポリグラム	¥7,800
鉄拳	ナムコ	¥5,800
鉄拳2	ナムコ	¥5,800
闘神伝	タカラ	¥5,800
闘神伝2	タカラ	¥5,800
闘神伝3	タカラ	¥5,800
TOBAL No.1	スクウェア	¥5,800
トバル2	スクウェア	¥5,800
ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	バンダイ	¥5,800
にとうしんでん	タカラ	¥5,800
美少女戦士セーラームーン SuperS〜真・主役争奪戦〜	エンジェル	¥5,800
FIGHTERS'IMPACT	タイトー	¥5,800
FIST	イマジニア	¥6,800
ブシドーブレード	スクウェア	¥5,800
PRIMAL RAGE	タイムワーナー・インタラクティブ	¥5,800
HEAVEN'S GATE	アトラス	¥5,800
北斗の拳	バンプレスト	¥5,800
負けるな!魔剣道2〜決めろ!妖怪総理大臣〜	データム・ポリスター	¥5,800
水木しげるの妖怪武闘伝	KSS	¥5,800
MEGATUDO 2096	バンプレスト	¥5,800
MORTAL KOMBAT III	SCEI	¥5,800
MORTAL KOMBAT II	アクレイムジャパン	¥5,800
ライズ・オブ・ザ・ロボット2	アクレイムジャパン	¥5,800
ライトニングレジェンド 大悟の大冒険	コナミ	¥5,800
らんま1/2 バトルルネッサンス	小学館プロダクション	¥6,800
REAL BOUT 餓狼伝説	SNK	¥5,800
るろうに剣心 明治剣客浪漫譚〜維新激闘編〜	SCE	¥5,800
ROBO・PIT	アルトロン	¥5,800
Simulation (116 タイトル)		
あいどるプロモーション すずきゆみえ	アルュメ	¥5,800
アクアノートの休日	アートディンク	¥6,800
アクアノートの休日 Memories of Summer 1996	アートディンク	¥5,800
AZITO	アステック21	¥5,800
アボなしギャルズオ・リ・ン・ポ・ス	ヒューマン	¥5,800
アンジェリークSpecial	光栄	¥7,800
アンジェリーク Special 2	光栄	¥7,800
一発逆転〜ギャンブルキング伝説〜	POW	¥5,800
ウィザーズ ハーモニー	アークシステムワークス	¥4,900
ウイニングポストEX	光栄	¥6,800
ウイニングポスト2 プログラム '96	光栄	¥6,800
ウイングコマンダー	EAV	¥7,800
ウェディングピーチ 〜ドキドキお色直し〜	KSS	¥5,800
エアマネジメント '96	光栄	¥8,800
SDガンダムG CENTURY	バンダイ	¥6,800
蛭子能収の大穴競艇	セタ	¥6,800
F1チーム運営シミュレーションF1 GRAND PRIX 1996	ココナッツジャパン・エンターテイメント	¥6,800
エーベルージュ	タカラ	¥6,800
m〜君を伝えて〜	ネクサスインターラクト	¥5,800
A.IV.evolution	アートディンク	¥7,800
A.IV.evolution GLOBAL	アートディンク	¥6,800
エルフィンパラダイス	アスク講談社	¥6,800
エンジェルグラフィティ あなたへのプロフィール	ココナッツジャパン・エンターテイメント	¥6,800
オウバードフォース	バンダイ	¥6,800
怪獣戦記	プロデュース	¥5,800
CRW/カウンター・レボリューション・ウォー	アクレイムジャパン	¥5,800
CARNAGE HEART	アートディンク	¥6,800
GUNSHIP	メディアクエスト	¥5,800
キング オブ スタリオン	日本物産	¥6,800
キング オブ パーラー 〜パチンコ店経営シミュレーション	TEN研究所	¥6,800
Queens Road	エンジェル	¥4,800
QUOVADIS〜イベルカーツ戦役〜	グラムス	¥5,800
クラシックロード	ビクターエンタテインメント	¥5,800
競馬最勝の法則'95	コピアシステム	¥6,800
競馬最勝の法則'96 Vol.1	コピアシステム	¥6,400
競馬最勝の法則 '96 VOL.2 GI-ROAD	シャングリ・ラ	¥6,400
競馬最勝の法則 '97 Vol.1〜狙え! 万馬券!	シャングリ・ラ	¥5,700
結婚〜Marriage〜	小学館プロダクション	¥6,800
GOTHA 天空の騎士	光栄	¥6,800

タイトル	メーカー	価格
皇龍三國演義	エクシング	¥5,800
ザ コンビニ〜あの町を独占せよ〜	ヒューマン	¥5,800
ザ・タワー ボーナスエディション	オープンブック 9003	¥6,800
サラブレッド達の栄冠	アイランドクリエーション	¥5,800
サラブレッドブリーダーPlus	ヘクト	¥6,800
三國志英傑伝	光栄	¥8,800
三國志孔明伝	光栄	¥7,800
三國志IV	光栄	¥10,800
三國志V	光栄	¥9,800
三國志リターンズ	光栄	¥6,800
City Bravo!	アルトロン	¥6,800
CIVIZARD 魔術の系譜	アスミック	¥5,800
シビライゼーション	アスミック	¥5,800
シミュレーションズー	ソフトバンク	¥5,800
シムシティ 2000	アートディンク	¥5,800
シムタウン	イマジニア	¥5,800
ジョッキーZERO	ライトスタッフ	¥5,800
昇龍三國演義	イマジニア	¥5,800
新SD戦国伝〜機動武者大戦〜	バンダイ	¥5,800
秦始皇帝 〜THE FIRST EMPEROR	シャングリ・ラ	¥6,600
新スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥6,800
水滸伝〜天命の誓い	光栄	¥5,800
すらいムしよう!	東北新社	¥5,800
戦闘国家 エア・ランド・バトル	SCE	¥5,800
戦闘国家-改-IMPROVED	SCE	¥5,800
戦乱	エンジェル	¥5,800
卒業R	バンダイビジュアル	¥5,800
卒業II	リバーヒルソフト	¥5,800
Turf Wind '96 〜武豊競争馬育成ゲーム〜	ジャレコ	¥6,800
大航海時代	光栄	¥6,800
太閤立志伝	光栄	¥7,800
大戦略プレイヤーズスピリット	OZクラブ	¥7,800
第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	¥6,800
ただいま惑星開拓中!	アルトロン	¥5,800
ダービージョッキーR	アスミック	¥5,800
提督の決断II	光栄	¥10,800
提督の決断III	光栄	¥9,800
TFX	イマジニア	¥7,800(通常)
デザーテッドアイランド	KSS	¥5,800
DEEP SEA ADVENTURE〜海底宮パンタラッサの謎	タカラ	¥6,800
テーマパーク	EAV	¥5,800
新テーマパーク	EAV	¥5,800
天下制覇	イマジニア	¥6,800
童夢の野望 F1 GP NIPPONの挑戦	OZクラブ	¥6,800
トゥルー・ラブストーリー	アスキー	¥5,800
ドキドキプリティリーグ	エクシング	¥5,800
ときめきメモリアル〜forever with you〜	コナミ	¥6,800
ドラゴンナイト4	バンプレスト	¥6,800
鈍色の攻防〜32人の戦車長	シャングリ・ラ	¥6,400
NEO PLANET	マップジャパン	¥6,800
NOëL	パイオニアLDC	¥6,800
信長疾風記 煌	BPS	¥5,800
信長の野望・覇王伝	光栄	¥6,800
信長の野望リターンズ	光栄	¥5,800
はるかぜ戦隊Vフォース	ピング	¥5,800
パワーステークス	アクエス	¥5,800
PANZER GENERAL	エクシング	¥5,800
Pandora Project THE LOGIC MASTER	Team Bughouse	¥5,800
ヒロイン・ドリーム	マップジャパン	¥6,800
ファーストクィーンIV	呉ソフトウェア工房	¥5,800
Falcata〜アストラン・パードマの紋章〜	ガスト	¥6,800
BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア	アトラス	¥6,800
ブリーディング スタッド〜牧場で会いましょう	コナミ	¥5,800
プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SCE	¥5,800
BOYS BE…	講談社	¥5,800
ポテスタス	ネクサスインターラクト	¥6,800
魔法少女ファンシーCoCo	POW	¥5,800
メルティランサー	イマジニア	¥5,800
メール・プラーナ	ガスト	¥5,800

現在発売中のソフト 全757タイトル

欲しいソフトがひとめでわかる！

※赤字のソフトは５月に発売された最新のソフトです。

タイトル	メーカー	価格
Race（49タイトル）		
アイルトン・セナ　カート　デュエル	ギャップス	¥5,800
アンドレッティ　レーシング	EAV	¥5,800
INTERNATIONAL MOTO-X	ココナッツジャパン　エンターテイメント	¥5,800
INDY500	トミー	¥5,800
オーバードライビンDX	EAV	¥5,800
オフワールド・インターセプター・エクストリーム	BMGジャパン／クリスタル・ダイナミクス	¥5,800
ギャロップレーサー	テクモ	¥5,800
コズミックレース	ネオレックス	¥6,800
CYBER SPEED	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800
サーキットビート	プリズムアーツ	¥5,800
C1-CIRCUIT	インベックス	¥5,800
ドリフトキング土屋圭市＆坂東正明　首都高バトル	元気	¥5,800
首都高バトルR	元気	¥5,800
首都高バトル外伝スーパーテクニックチャレンジ～ドリフトキングへの道	メディアクエスト	¥5,800
ストリートレーサーEXTRA	UBIソフト	¥5,800
スピードキング	コナミ	¥5,800
全日本GT選手権　改	カネコ	¥5,800
全日本GT選手権　Mav Rev.	カネコ	¥5,800
ダカール '97	ヴァージンI・E	¥5,800
チョロQ	タカラ	¥5,800
チョロQ2	タカラ	¥5,800
DEFEAT LIGHTNING(ディフィートライトニング)	ディー・クルーズ	¥5,800
DEKA四駆～TOUGH THE TRUCK～	ヒューマン	¥5,800
デストラクションダービー	SCEI	¥5,800
デストラクションダービー2	SCEI	¥5,800
デッドヒートロード	日本物産	¥5,800
峠MAX　最速ドリフトマスター	アトラス	¥5,800
BURNING ROAD	ビック東海	¥5,800
ハイオクタン	EAV	¥5,800
ハイパーラリー	ハーベストワン	¥5,800
HASHIRIYA	日本物産	¥6,800
フォーミュラ・サーカス	日本物産	¥5,800
FORMULA 1	SCEI	¥5,800
Max Racer	ピーディー	¥5,800
マッハGO GO GO	トミー	¥5,800
モータートゥーングランプリ	SCE	¥5,400
モータートゥーングランプリ2	SCE	¥5,800
RUNABOUT	やのまんゲームズ	¥5,800
ランニング・ハイ	システムサコム	¥5,800
リッジレーサー	ナムコ	¥5,800
リッジレーサー　レボリューション	ナムコ	¥5,800
レイジレーサー	ナムコ	¥5,800
Race Drivin' a Go! Go!	タイムワーナーインタラクティブ	¥5,800
レイ・トレーサー	タイトー	¥5,800
RESCUE 24Hours	CSCメディアート	¥5,800
ロックマン　バトル＆チェイス	カプコン	¥5,800
ロードラッシュ	EAV	¥5,800
Wipe out	SCEI	¥5,800
WIPEOUT XL	SCEI	¥5,800
Shooting（82タイトル）		
アジャイルウオーリアー	ヴァージン・I・E	¥5,800

タイトル	メーカー	価格
WOLF FANG	エクシング	¥5,800
ウィングオーバー	パックインソフト	¥5,800
エア・グレイブ	サントス	¥5,800
エイリアントリロジー	アクレイムジャパン	¥5,800
エクストラブライト	アスキー	¥5,800
Extreme Power	プロファイア	¥5,800
EXPERT	日本物産	¥5,800
エグゼクター	アークシステムワークス	¥5,300
エースコンバット	ナムコ	¥5,800
エースコンバット2	ナムコ	¥5,800
SDガンダム OVER GALAXIAN	バンダイ	¥4,800
エリア51	ソフトバンク	¥5,800
オドオドオッディ	IDCメディアスタジオ	¥5,800
ガイアシード	テクノソレイユ	¥5,800
カオスコントロール	ヴァージン・I・E	¥3,800
海底大戦争	エクシング	¥5,800
ガメラ2000	大映／デジタルフロンティア	¥5,800
ガレオス	アトラス	¥5,800
ガンバード	アトラス	¥5,800
機動戦士ガンダム	バンダイ	¥6,800
機動戦士ガンダムVer.2.0	バンダイ	¥6,800
ギャラクシアン3	ナムコ	¥5,800
キュイーン	メディアエンターテイメント	¥5,800
キリーク・ザ・ブラッド	ソニー・ミュージックエンタテインメント	¥5,800
キリーク・ザ・ブラッドⅡ	ソニー・ミュージックエンタテインメント	¥5,800
グラディウス　デラックスパック	コナミ	¥5,800
クリーチャーショック	データイースト	¥5,800
極上パロディウスだ！　DELUXE PACK	コナミ	¥5,800
サイドワインダー	アスミック	¥5,800
サイバースレッド	ナムコ	¥5,800
サンダーホーク	ビクターエンタテインメント	¥6,800
シェルショック	EAV	¥5,800
実況おしゃべりパロディウス　~forever with me~	コナミ	¥4,800
シュタールフェーダー～鉄甲飛空団～	サントス	¥5,800
ショックウェーブ	EAV	¥5,800
ショックウェーブ;オペレーションジャンプゲート	EAV	¥4,800
スターウォーズ　ダークフォース	BPS	¥5,800
スターウォーズ　レベルアサルト	BPS	¥5,800
スターファイター3000	イマジニア	¥5,800
スターブレードα	ナムコ	¥5,800
StrikerS 1945	アトラス	¥5,800
スーパーロボットシューティング	バンプレスト	¥6,800
セクシーパロディウス	コナミ	¥4,800
ゼビウス3D／G⁺	ナムコ	¥5,800
ソニックウィングススペシャル	メディアクエスト	¥6,800
ソビエトストライク	EAV	¥5,800
ダライアス外伝	ベック	¥5,800
超兄貴	NCS／メサイヤ	¥5,800
ツァイトガイスト	タイトー	¥6,800
通天閣	ソニー・ミュージックエンタテインメント	¥5,800
ディセント	ソフトバンク	¥6,400
DEATH WING	サイバーテックデザイン	¥5,800

タイトル	メーカー	価格
出たなツインビーヤッホー！　DELUXE PACK	コナミ	¥5,800
東亜プランシューティングバトル	バンプレスト	¥5,800
トータルエクリプス・ターボ	BMGジャパン	¥5,800
Top Gun　～Fire At Will！～	メディアクエスト	¥5,800
首領蜂（ドンパチ）	エス・ピー・エス	¥5,800
ナイトストライカー	ビング	¥6,400
ナノテックウォリアー	ヴァージンI・E	¥6,500
ノバストーム	ビクターエンタテインメント	¥6,800
HARDROCK CAB	アスミック	¥5,800
ハームフルパーク	スカイシンクシステム	¥5,800
ビークルキャバリア	ヴァンガード	¥5,800
PDウルトラマンインベーダー	バンダイ	¥4,800
FINALIST	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800
PHILOSOMA	SCE	¥5,800
BLAM！　マシーンヘッド	ヴァージンI・E	¥5,800
ブラックドーン	ヴァージン・I・E	¥5,800
ベルトロガー9	元気	¥6,300
ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	¥5,800
ボカンと一発！　ドロンボー	バンプレスト	¥5,800
ホーンドアウル	SCE	¥5,800
Mighty Hits（マイティヒット）	アルトロン	¥5,800
マクロス　デジタルミッションVF-X	バンダイビジュアル	¥6,800
マジックカーペット	EAV	¥5,800
METAPHLIST～μ.x.2297～	エーディーエム	¥6,300
雷電プロジェクト	セイブ開発	¥6,800
雷電ディーエックス	セイブ開発	¥5,800
レイストーム	タイトー	¥5,800
レボリューションX	アクレイムジャパン	¥5,800
ローンソルジャー	ヴァージン・I・E	¥5,800
Action（63タイトル）		
アイアンマン／XO	アクレイムジャパン	¥5,800
悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ	¥5,800
アサルトリグス	EAV	¥5,800
ESPN Street Games	SCEI	¥5,800
海腹川背・旬	エクシング	¥5,800
Air Assault	SCEI	¥5,800
ガンナーズヘブン	SCE	¥5,800
キッドクラウンのクレイジーチェイス2	KEMCO	¥5,800
ぐっすんぱらだいす	アイレム	¥5,800
クラッシュ・バンディクー	SCE	¥4,800
グリッツ～ザ・ピラミッド　アドベンチャー～	三洋電機	¥5,800
グリッドランナー	ヴァージン・I・E	¥5,800
クーリースカンク	ヴィジット	¥2,800
クレイジーイワン	EAV	¥5,800
ゲックス	BMGジャパン	¥5,800
コブラ・ザ・シューティング	タカラ	¥5,800
サイバーウォー	ココナッツジャパン・エンターテイメント	¥8,800
THE GREAT BATTLE Ⅵ	バンプレスト	¥5,800
ザ・クロウ	アクレイムジャパン	¥5,800
ザ・ファイヤーメン2～ピート＆ダニー	ヒューマン	¥5,800
サンダーストーム＆ロードブラスター	エグゼコデベロップメント	¥6,800
Jumping Flash!　アロハ男爵ファンキー大作戦の巻	SCE	¥5,800

ゲームのリアリティっていうのは自分たちで一からつくっていくしかないんですよね。

ニュアンスは感じられましたか？
和「ちょっとっていうか……全部違うよね（笑）。最初からそういう印象はあったし、広告とうまくリンクしてたし。よくさ、広告はすごいんだけど、実際やってみると……ってこと多いんだけど、このゲームはイメージがそのまんまだったし。世界観とか、もうゲームでは語り尽くされた引き出しの中に、まだこういうパターンが残ってたんだなと、そのへんはうれしかったですね。……ゲームってやつは、なんでもかんでも取ってっちゃいますからね。SFでも、ファンタジーでも」

実際、このゲームをやって見せると女性は喜びますね

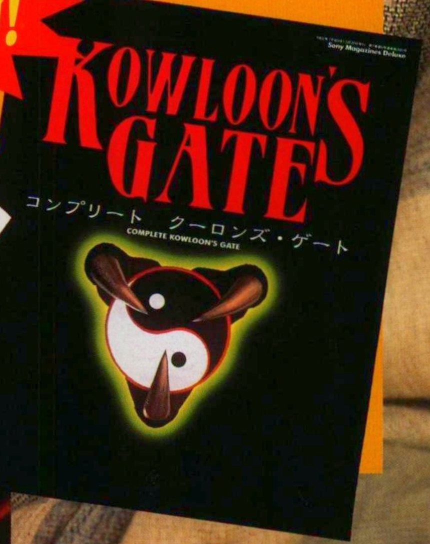
央「うーん、距離感っていうか、いきなり突飛なものを持ってこないようにしよう、って考えがありましたしね」
和「リアリティの中の嘘っていうか、そのへんの匙加減がうまいですよね。スターウォーズみたいに飛ばしちゃって"ロング・ロング・タイム・アゴー"みたいに始めるのと、九龍城で……っていうのは全然違うじゃないですか」
央「そういうズレっていうかね、そのへんは楽しんでほしいところですね」
——デジタルっぽくないモチーフを強いて描いているところがまた……。
和「そうだよね。曲線的な表現ばかりだし。ネットにしても、なんかあれアナログっぽいもんね（笑）。ノイズ出たりして。あのへん見てると、凝ってるな～、と思いますけど」
央「そのへんの細部で手を抜くとね、せっかく一所懸命に街をつくっても、なんていうか……お里が知れるというか、底の浅さが見えちゃうんですよ」
和「うーん……ひとりで夜の香港は歩けないような女の人……黒木瞳みたいな人とか（笑）、そういう人がこれ遊んで歩いた気になるってのはいいかもしんない（笑）」
——女性受けってのはどうなんでしょうね、このゲーム？
央「結構いいんですよ、これが」
和「実際の話、"やってあげると喜ぶ"っていう、ね。……だから、まだ、このゲームに興味持つ人と実際に遊ぶ人の間にギャップがあるっていうか。こういうのに興味あるやつって、ちょっとIQ高いと思うんですよ。香港的な知識持ってないとダメだし。まあ、ここから入って行くのもいいんだけど」
央「確かに……男も女も関係なく、ある程度の文化度みたいなものは求められちゃうんでしょうね」
和「でも、ユーザー的には切り捨てちゃってるんでしょ、そのへんは？」
央「全部はカバーできませんからね。他のジャンルもちゃんとあるんだし」
和「……で、リアリティって話に戻るんだけど、難しいよね。『テトリス』とか『たまごっち』みたいにさ、アイデア一発で来ちゃうときって、それ、ハイ・レゾリューションのイメージじゃないんだよね。でも、RPGとかは物語で引っ張るわけだし……」
——FCのビジュアルなら"おとぎ話"でちょうどよかったんですけどね。
和「かといってリアリティありすぎちゃってもね。実写取り込みってのもピンと来ないよね、あれは」
和「そうそうそう（笑）。カップ麺でやけにホンモノっぽいのかあるじゃない？でも、オレはカップ麺食いたいんであって、ホンモノ食いたいなら店に食いに行くよ、という（笑）」
央「だから、ゲームの中のリアリティって、がんばって自分たちでつくっていくしかないんですよ」
和「うん、CGのリアリティ、ゲームの質感ってことなんだろうね。ゲームにいきなり松たか子が出てきても困るしね。CGの松たか子ってのはアリなのかもしれないけどね（笑）」



クーロンズ・ゲート完全攻略ガイドブック

コンプリート クーロンズ・ゲート

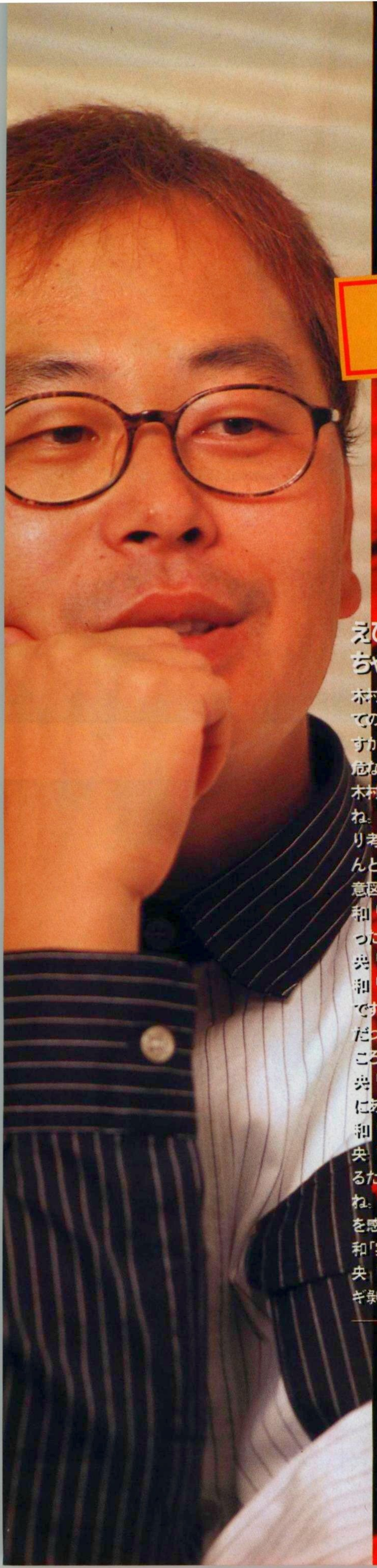
絶賛発売中！



オールカラー144ページ／定価1,580円（本体価格1,505円）

全ステージマップ&フロチャート完全攻略。全アイテム、グイリー図鑑。重要語句解説。スタッフインタビュー。キャラクター、ダンジョンのCGの返還。香港現地取材。プレイする前に理解しておきたいクーロンズ・ゲートの世界など。

撮影／鈴木圭



最終回対談

木村和久

コラムニスト／トレンド・ウォッチャー。独自のスタンスで、現代文化、トレンドを斬るコラムには定評がある。また、かなりのゲーム好きでもある。「ビッグコミックスピリッツ」連載中の「対極天」でおなじみ。（写真左）
キムラカズヒサ

香港的風景のリアリティ

キムラナカジ
『クーロンズ・ゲート』のシナリオ・ライターにして、プロジェクトの中心人物。「ゲーム製作のスタイル」に、まったく新しい文脈を持ち込んだ。現在は、『クーロン〜に続く次回作の企画構想中。SME所属。（写真右）

木村央志

2年間続いた『クーロンズ・ゲート』の記事も、今月で最終回。しめくくりは、香港返還直前の“現在”をにらんだ、ダブル木村対談である。より一般的な視点からの『クーロンズ・ゲート』論に、注目してほしい。

えび剥き屋ってのは、あれ、ちゃんと実在するんですよ

木村和久（以下、和）「キャラクターってのはあれ、全部自分で考えたわけですか？　設定とか名前とか。……結構、危ないですよね、あれ（笑）」
木村央志（以下、央）「まあ、そうですね。でも、最初はマトモなキャラばかり考えてたんですよ。それが、だんだんと。ヒロイズムが出てくるとそれを意図的に押さえ込んだりとか」
和「なるほど。なんか、モチーフになったものとかあるんですか？」
央「ほとんどオリジナルです」
和「商売とかも、妙にコマいじゃないですか。水銀屋とか爆竹屋とか。日本だったらコンビニ１件ですんじゃうところでしょ（笑）」
央「でもね、えび剥き屋ってのは実際にあったんですよ」
和「あるんだ、えび剥き屋（笑）」
央「そう、食材のえびをただ剥いているだけ、それを商売にしているというね。そのへんの分業化に全く別な文法を感じたわけですよ」
和「実際はそこまでじゃないでしょ？」
央「あ、でもね、この前行ったら、ネギ剥き屋ってのがありましたよ」
――（編集部）合理化の方向が違うんでしょうね、なんか。
和「そうね、それもある種、合理化なんだろうね」
――木村（和）さんは、香港での実体験と照らし合わせて、このゲームはどうでした？
和「うーん……どうだろうね。九龍城も外からは見たけど、中には入ってないからね。でも、市場とかの雰囲気は出てるよね」
央「実際の風景とゲームの中の風景の絶対的な違いというのは、人の数でしょうね。人口密度。九龍城は確か、あれだけの面積の中に５万人くらいいたらしいんですよ。ひとり頭の面積ってのが、１平米ちょっととか、そういう世界らしいです」
和「ぼくね、香港から電車で深川まで行ったことあるんですよ。そうすると、風景のギャップがすごいんですよね。ほんのちょっと行っただけで、全然田舎になっちゃうのね」
央「そう、密集地なんてごく一部なんですよ」
和「ゲームでもそうだけど、上に伸びてくよね」
央「そうですね。向こうの建築基準法とか知りませんけど、ペンシルビルばかりじゃないですか」
和「あれ、中国に返還されるとどうなっちゃうんでしょうね？」
央「中国は中国で侮れないものがありますからねえ」
和「ですよねえ。……しかしこのゲーム、いい時期に出ましたよね」
央「そう（笑）。結果的に、もっともいいタイミングで（笑）」
和「新聞広告とかも見ましたけど、なかなか感心しましたね。お金かかってるなぁ、と。ゲーム雑誌に情報出しとけば安くすむのに（笑）」
央「だからね、やり方としては冒険ですよね。ライトユーザーも視野に収めているから。ゲーム雑誌を読んでるような贔屓目のユーザーだけを相手にする場合とは違って、広告費も馬鹿にならない（笑）」
和「うん、確かにね、ゲームなんか全然やらない人たちでも、結構、世界観には興味持ってましたよ。ちょっと見てみたいな、と」
央「現状に不満のある人、なんらかの意味でクリエイティブな作業に携わる人なんかに特に受けがいいんですよ」
和「業界受けはするよね」
央「そうですね……業界受け……なのかなあ（笑）」
――木村（和）さんも、ストーリーとか設定とかビジュアルとか、今までのゲームとはちょっと違うぞ、っていう

このゲームは、リアリティの中の嘘というか、そのへんの匙加減がうまいですね。

妄人路でのバトルは、シビアなものばかり

わかりにくいヒントが多いので メッセージは確実にメモしよう

風景の趣の変わる妄人路の最奥部には、厳しいバトルと重要なイベントがごっそり待っている。トンネル状の通路を抜けると、まずは霊師とのバトル。不気味な姿に変容した霊師は、かなりの強敵。他のボス同様のアイテムバトルではあるが、ヒントが格段に難しいのだ。ポイントは、宗じいさんと、その奥方。彼らに関係した、一見、単なる演出とも思える不気味なイベントに注意を払っておこう。特に、差出し人不明の奇妙なメールの内容、混線した生体通信の内容を聞き流さないこと。

霊師を倒し、妄人路の中心、円形の広間にたどり着いたら、いよいよ妄人路の主たる妄娘（ワンニャン）とのバトルだ。妄娘は、陰界への影響を感じさせる双子の人形の姿で登場するが、直後に変身、奇怪で巨大な怪物へと姿を変える。しかし、こちらのバトルのヒントは霊師より遥かに簡単。妄人路に入る前にあらかじめ用意してきたアイテムが、ここで役に立つ。

妄娘とのバトルを切り抜けたら、玄機との再会が待っている。紆余曲折を経て、とうとう覚悟を決めた玄機。清朝の時代から連綿と続いてきた運命が、今、ようやく実を結ぶ。そう、見立ての時がやってきたのだ。



◀不気味に変容した霊師の姿。肉の塊の中には、宗じいさんの奥方も取り込まれている。と、いうことは……？



▶上海で会ったときのまま、年画の登場人物と化した玄機が、妄人路の最奥部で待っている。感動的なシーンだ。



▶シャム双生児のような姿の妄娘。なんだかかわいらしいが、これはあくまで仮の姿。実体は、なんとも不気味である。

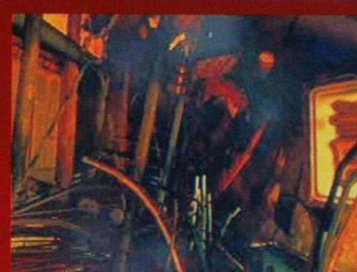


▶霊師に取り込まれながらも、ふと意識を取り戻す瞬間、ここがポイント。

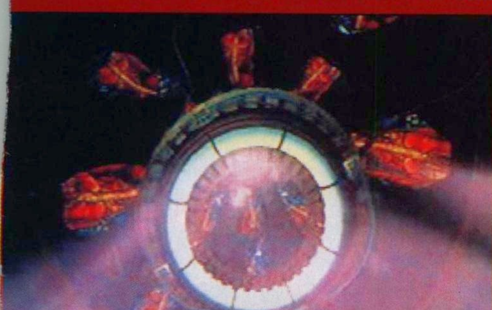
崩壊した九龍フロントで、ついに最後の決戦を迎える

復活し、勢揃いした四天王 そして、ついに妖帝が……

妄人路から戻ると待っていたのは、崩壊し、変わり果てた九龍フロントの街並み。移動の自由度が減った分だけ、ストーリーも加速する。四天王との会話によって最終的な謎が明かされ、彼らとのバトルをなんとか乗り切ると、ついに妖帝がその姿を現す。ここはいやというほどバトルが続くので、覚悟を決めておこう。使用アイテムを間違ったり、もたもたしているとかなり危険。たとえロスがなかったとしても、最低ひとつは男油を持っておきたい。もっとも難しいのは、四天王を倒すための決め手となるアイテム。このヒントはかなり聞き逃しやすいので、心当たりがまったくない場合、いちかばちか、正体不明のアイテムを使ってみるしかないだろう。よく考えれば、この期に及んでも用途不明なアイテムがひとつだけあるはずだ。



◀崩壊した九竜フロント。移動できる範囲はかなり限られている。この段階でもっとも重要な場所は、ズバリ、九龍飯店だろう。





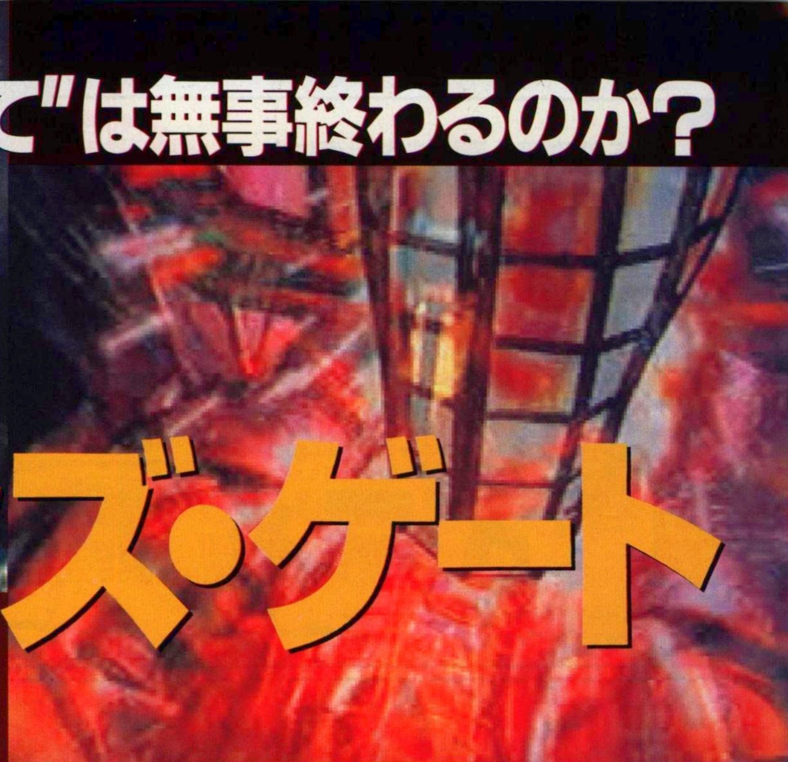


◀▶巨大な竜を型どった祭壇に、木像となった僧侶が囚われている。そのまわりから、四天王が……。いままさに、時代の暗闇の中から怨念の権化、妖帝が復活しようとしているのである。そして、すべての運命がここに収束する。



◀▶最後に、四天王の登場シーンを連続写真でお送りしよう。これまではひとりづつ戦ってきた四天王が、双子中心でのセミナー以来初めて、一堂に会するのだ。今度こそ、決着の時である。

そして妖帝の正体が明かされる！

攻略最終章！"見立て"は無事終わるのか？

クーロンズ・ゲート

九龍風水傳

とりあえず、今月で最終回。しかし、『クーロンズ・ゲート』は書物でいえば「再読に耐える」内容を持ったゲーム。終幕の余韻に浸りつつ、今一度のプレイを試みるのもいいだろう。

●超三次元迷宮遊戯
●SME ●発売中
●価格¥7,800 ●メモリーカード容量① ●4枚組

妄人たちの住処、妄想渦巻く妄人路の中は……？

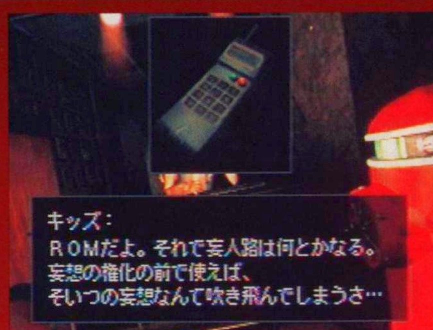
妄想の源、悪夢の坩堝、木造の円形住宅"妄人路"を行く

終幕に向けてのクライマックスを前にして、もうひとつ、手強いリアルタイム・ダンジョンを攻略しなければならない。それが、妄人たちの安住の地である妄人路だ。

中盤でその一部を見ているはずなので、特徴はよくわかっていると思うが、この妄人路、ダンジョンとしての構造はさして難しくもない。円形の建造物の一部分のみを進んでいくので、マップを見れば容易に全体像が把握できる。障害物によって遠回りさせられるケースは多いものの、迷うようなことはまずないだろう。むしろ注意すべきは、多くの鬼律たち。その強さ、数ともに、今までで最高のレベルである。男油の5～6本も残っていれば問題ないが、



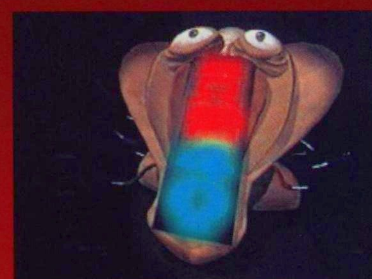
▲妄人路は、木造りの円形構造物。湾曲した廊下はところどころ壁で仕切られ、また、障害物に遮られているので、部屋の中を出入りしつつ先に進んでいくことになる。



▲携帯電話にキッズからの連絡が。妄人路の中は、シビアなアイテム使用を求められる場面が多いので、こうしたヒントのひとつひとつをきちんと憶えておかないと、攻略はおぼつかない。

使いきってしまっている場合、かなり辛い戦いになるだろう。加えて、後に控えるいくつかのボス戦も、これまでになく厳しい。理想をいえば、妄人路の終盤、霊師に出会うところまでで、せめて3本くらいは男油を残しておきたいところだ。無論、鬼律玉も大いに役に立つ。いずれも、このダンジョンでいくつか手に入るので、これまでに入手したアイテムをすべて使いきってしまっていたとしても、なんとか攻略は可能である。数匹の鬼律を倒し、ある程度距離のある安全な通路を確保できたら、こまめに歩き回って自然回復しつつ先に進もう。面倒ではあるが、妄人路の最初からやりなおすことを思えば、ずいぶんマシというものだ。男油は、戦闘中のピンチや、せっぱ詰まったとき、逃げ場がないときに初めて使えばいい。

ストーリー的には、妄人たちとの会話が中心になる。前回出会った電光掲示板男、携帯電話男あたりが重要なメッセージを与えてくれるが、なにより、これまでの経過によって妄人と化してしまった"ある人物"との再会が、なんともショッキング（しかし、ユーモラス）である。そして最奥部手前には霊師、最後の広間に妄人路の主・妄娘（ワンニャン）、戦いの後には玄機との再会が待っている。イベントを終え、妄人路を脱出したら、いよいよこのゲームも大詰めを迎えたことになる。



◀電光掲示板男。ベロリと垂れた舌が電飾になっており、そこに文字を映し出す。なかなか気のいいヤツである。



◀携帯電話男はややシニカルな性格をしており、妄人たちの中では比較的冷静に会話ができるタイプといえる。

©1997 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

ATTACK 攻撃

下段攻撃と崩し技を起点に！

下段攻撃の解説でも書いたが、下段ガードするためにはしゃがまなければならない。そうすると移動ができないので（最悪ガードされたとしても）相手の動きは止まる。ヒットしたらそこにモーションスライドを利用したコンボを叩き込めばいいし、ガードされたら崩し技からのコンボにつなげてゆこう。また、遠距離からSホールド+→でショートジャンプ攻撃など、変則的な手段を使うのも有効だ。

投げも有効な攻撃



▶投げが決まりやすいのも本作の特徴。でもダッシュからの投げばかりで攻めていては×。



▶3D格闘では一見使えなさそうなジャンプ攻撃も有効。



▲自分が使える崩し技を完全に把握することが重要だ！



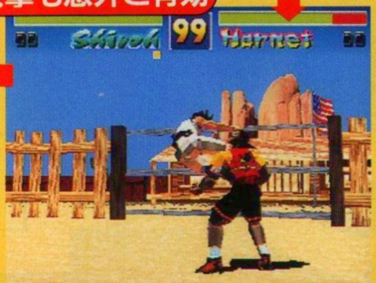
▼立ち状態から繰り出せる下段攻撃は不意打ちとしても有効。

ジャンプ攻撃も意外と有効

▶着地寸前に攻撃をヒットさせれば、相手がやられモーションの最中に、ほぼ連続でコンボを決めることができる。







◀出るまでの隙が少ない技ならなおさら決まりやすい。やりやすいのは、やはり立ちPから始めるコンボだろう。

DEFENCE 防御

シフトボタンが勝負を分ける!?

攻撃をガードすることは確かに大事だ。しかし、本作では下段攻撃と崩し技により"完璧な防御"ができないようになっている。そこで重要なのが、Sボタンを使った移動。相手の攻撃も当たらなければどうということはない。特に軸ずらしは相手の攻撃が上・中段ならば背後どりになるため、一石二鳥。ただし、軸ずらしでは横薙ぎの攻撃（まわし蹴りなど）はかわせないので要注意だ。



◀相手が上・中段攻撃で攻めてきた、と思ったら軸ずらし。

相手の起き上がりに注意



▶起き上がり攻撃の種類も様々。相手がダウンしたからと言って油断すると…。

防御と同時に背後をとれ！



▶うまくすれば相手の背後にまわり込んで攻撃し放題！　相手はガードできないのでチャンス。





◀大ダメージを与える背後投げもねらっていきたい。背後どりから素早く近づいて投げコマンドを入力！



▲ショートジャンプ攻撃は相手の下段攻撃をかわせる。



▼バック転よりも攻撃をかわしやすいバックステップ。

COMBO DE MAMBO！ DE CONTEST!! 募集中

締切りまであと少し!! オリジナルコンボ募集

アーケードモードを１回クリアすることで現われる隠しモード「COMBO DE MAMBO」。オリジナルコンボを作成してボタンひとつに登録できるというスグレモノだが、本誌ではこのモードを使ったオリジナルコンボを募集している。審査の結果、各部門ともグランプリ１名、優秀賞２名、努力賞７名に豪華賞品を、また参加賞として『F・I』オリジナルステッカーもプレゼントする。右のレギュレーションを見て、ぜひとも応募してほしい。締切りまであと半月程度。今からでもまだ間に合う。なお発表は本誌９月号（７月30日発売）で行なう予定だ。



COMBO DE MAMBO！ 操作法

コンボ作成画面の操作法は以下のとおり。R１でカーソル送り、L１でカーソル戻し、R２で行挿入、L２で行削除。方向キーとボタンは各アクションの入力。確認画面でもLRに様々な機能がある。

締切りは6月15日!!

豪華賞品を用意！

タイトーさんからのご好意により参加賞（先着150名まで）は『F・I』オリジナルステッカー、努力賞（各部門７名）にはステッカーに加えて小冊子、家庭用ポスター、業務用ポスター、業務用POPをプレゼント。優秀賞（各部門２名）には努力賞の賞品に加えて（なぜか）Gダライアス特製手ぬぐいが、グランプリ（各部門１名）には優秀賞の賞品に加えて特製キャップをプレゼント。ちなみにひとり何作でも応募可だ。

レギュレーションは……

募集しているのは連続技部門とお笑い部門。連続技部門はどれだけ大ダメージを与えられるかを競い、画面に表示される最高ダメージ数値を添付。お笑い部門は愉快な動きをさせるコンボを募集。応募はメモリーカードかビデオテープ（VHS・コンボ作成画面も完全に録画）。メモリーカード返却希望の場合は返信用封筒と190円分の切手を同封。なお、ヒートOFF以外の機能はなんでも使ってよい。特定のキャラにしか決まらないものはキャラ名を明記。

宛て先はこちらへ！

〒102　東京都千代田区五番町６-２
㈱ソニー・マガジンズ ハイパープレイステーション編集部
「COMBO DE CONTEST」係まで

対戦攻略特集!! 勝つために知っておきたいコト

FIGHTERS' IMPACT



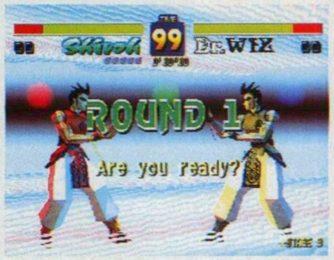
モーションスライドコンボが織りなす華麗な闘いの軌跡!

本作の特徴であるモーションスライドコンボ。今回は、それをさらに有効に活用するために、ちょっとしたテクニックをお教えしよう。前号、前々号とあわせて読めば完璧だ。「COMBO DE MAMBO」も募集中!

●3D対戦格闘
●タイトー ●発売中
●価格¥5,800 ●メモリーカード容量①

まずはキャラの動きを覚えておこう!

どんな格闘ゲームでも同じだが、自分が操作するキャラクターの動きを覚えることこそ、上達への近道と言える。特にこの『FIGHTERS' IMPACT』(以下『F・I』)ではモーションスライドコンボシステムにより、上下へと攻撃を振ることができるため、ともすれば自キャラが何をやっているのかすらわからなくなってしまう。そうなれば当然、動きに隙ができてしまい、反撃を受けることになる。まずは自分のキャラがどんな動きをするのか、それを把握しておこう。テクニックを磨くのはそれからだ。



▲同キャラ戦で研究してみるのもひとつの手だ。意外とてこずるかもしれないが……。

上段攻撃

上段攻撃は相手の頭部をねらった攻撃。通常のパンチやハイキックなどは大抵この攻撃に分類される。当然しゃがまれればかわされてしまうため、別の攻撃で相手を浮かせたり、後述する崩し技で相手を立ち上がらせてからヒットさせるのがいいだろう。上段攻撃で相手を立ちガード状態にしてから下段攻撃をするというのも有効だ。



▶これが上段攻撃。コンボになっている攻撃では2発目以降で攻撃種類が変化するものも。

中段攻撃

ほかの格闘ゲームなどでは上段ガードが可能で下段ガードが不可能な技をいうが、この『F・I』では"上段ガード可能かつ下段ガードも可能な技"のことを指す。ミドルキックなど、相手の胴をねらった攻撃がこの種類に該当する。ただし、この中段攻撃には、本作のひとつのポイントである崩し技(後述)が含まれている。



▶このとおりガードされてしまう。コンボに組み込んで使うのが主となるのだが……。

下段攻撃

下段ガードしなければ防げない。ほとんどの技はしゃがんで(つまり方向キーを下方向に入れながら)の攻撃になるが、立っている状態から下段攻撃を出せるものもある。移動するには立ち状態からでないと不可能なので(しゃがんでガードしつづけている相手以外には)攻撃を防がれにくく、多くの下段技は実戦でコンボの起点となる。



▶下段ガードは背後方向斜め下に方向キーを入れねばならず、立ちガードよりやりにくい。

崩し技とは!?

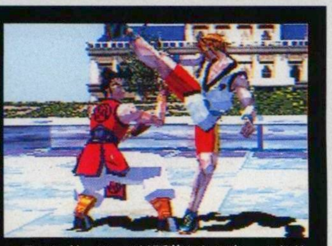
『F・I』の中段攻撃の中には崩し技と呼ばれれるのもがある。これは、本来立ちガードでもしゃがみガードでも防がれてしまう攻撃だが、しゃがみガードされた場合にだけ相手の体勢を崩し、強制的にガードを解かせる効果を持っている。コンボの間に組み込めば、よりガードされにくい技をつくることが可能だ。



▼やはり劈掛。→P攻撃も崩し技で、相手を強制的に立ち上がらせる効果を持っている。



▲劈掛拳。PPPの最後は崩し技になっており、相手をよろけさせることができる。



▲テコンドーの→Kは踵落としになっており、片膝をつかせてガードを解かせる崩し技。

返し技を使ってみよう!

攻撃力そのものは強いが、使う機会の少ない返し技。相手の攻撃を見切らねばならないのがその理由だと思われるが、相手が人間ならば攻撃するときの"クセ"が必ずあるはず。それを見つけるために相手がどんな攻撃をしてくるか観察してみよう。下段攻撃を多用してくるようなら十字手(上段・中段のP攻撃に対する返し技)などは使えない。だが、合気スタイルのキャラは下段当て身捕を使えばOK。成功すれば気分爽快。返し技にチャレンジだ!



▶十字手はちょっと特殊。この"構え"をとらないと攻撃を返せないのだ。



▲攻撃により様々な返し方が存在する。こちらはうつぶせになっているが……。

▼こちらではベルンハルトが仰向けになっている。P攻撃を返したときも変化する。

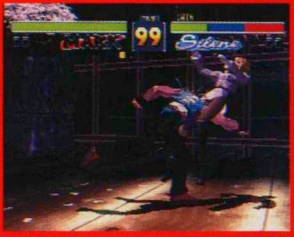




▲このように相手の腕をからめとれば成功。"構え"る前に攻撃を受けてはダメだ。

ガードできない技!?

ストリートファイトスタイルの←↙↓↘→P(マークのカリフォルニアトルネードなど)はなんとガード不能。ダメージも大きいが隙はかなり大きめ。攻撃時に踏み出すため攻撃範囲が広いのが救い。遠めの間合いからねらえ!



▲これこのとおり、ガードできません。今までくらいまくっていた人、納得した?

 ©TAITO CORP. 1996

BOUNTY FIRST SWORD

『バウンティソード・ファースト』発売記念

FIRST INTERVIEW

プロデューサー・太田氏　メインプログラマー・粕谷氏

「これはまだ、手始めですよ」

画期的なシステムと重厚な物語の融合する本作品は、壮大なトリロジーの第1作目にすぎない。開発スタッフの目指すものとはどこにあるのか。今回は太田氏と粕谷氏にお話をうかがった。

ゲーム性を追究するRPGがあってもいい

──まず、開発の経緯をお願いします。

太田「最初に、アニメ業界の方と、ゲーム業界の方の力を組み合わせることで、私たちがプロデュースしていけないか、ということがあったんです。それで、最近では『新世紀エヴァンゲリオン』の脚本も書かれた山口宏さんや作曲家の田中公平さん、キャラクターやモンスターにしても、『ガメラ2』などのモンスターをデザインされた前田真宏さんにご参加いただいて……。

シミュレーションRPGというのも山口さんのアイデアで、リアルタイムの要素を加えて、緊迫感にあふれたゲームを、ということで決まりました」

粕谷「最初のスーパーファミコン版ではスペック的にきびしい部分もあって、やっていただいた方には申し訳ないんですが、処理落ちなどもあったんですが、今回のPS版では、CPUの負荷っていうんですか？　その辺は特に問題なく処理できましたね」

太田「今後の作品をつくるうえで、改善の余地はあると思うんですけどね。

ストーリーも31歳の主人公というところからもう山口さんの独壇場で、少年が世界を救っちゃうような嘘っぽい話ではなくて、もう少しドラマとしてみせられる、アニメーションで扱っているようなテーマぐらいは、という。ちなみに、これはまだ手始めですよ」

──特にどのようなユーザーにプレイしてほしい、というのはありますか？

粕谷「女性ですね（笑）」

太田「女性を含めて、RPGって今まで面倒でいやだった人は多いと思うんです。でも『バウンティソード』の場合は、面倒なことはとりあえず全部なくしたというシステムなので、そういう方にもちょっと触ってみてもらいたいと思います。ただ、やってみるとすごく頭を使うゲームなんですが。ひとつのマップの攻略にしても、解き方はひと通りじゃないし、パーティ編成も変わってくる。1回死んでやり直す、ということも必要になる。オートバトルであるぶん、厳しくないと真剣になれないんですよ」

粕谷「オートだけに逆に目が離せない」

──ストーリー的にはどうでしょう？

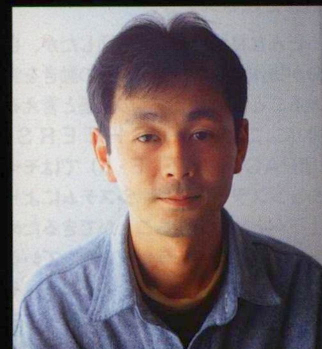
太田「出撃させるメンバーでドラマが見えたり見えなかったりということがあるので、怪しいと思ったらなるべくそのメンバーを出したりしてもらいたいですね。エンディングも当然いっぱいありますし、キャラクターごとにサイドストーリーを必ず入れてありますから、あの人とあの人がくっつくみたいなネタは、ぜひ見てもらいたいと思います。それもPS版の見どころですね。あと、ちょっとヤオイ系のネタもあったりするんで、そういう部分も含めて、女の子にも遊んでもらいたいなと思ってるんで（笑）」

──（笑）。ところで、ムービーや音声を使用しなかったのはなぜですか？

太田「スペック上の問題が大きいんですけれども、それよりもゲーム性とか、システムの部分を追究したかったこともあります。ムービーや音声を駆使した大掛かりなRPGもいいですけれども、システム的な実験や、ゲームとしての面白さの追求についても挑戦しているRPGがあってもいいと思うんですね。ゲームというのは娯楽だから、今までと違う楽しいものがあったら、“それでいいんじゃないの”っていう、そういう実験ができるところであってほしいんです」



太田泉（おおた・いずみ）／『バウンティソード』プロデューサー。株式会社パイオニアLDCマルチメディア課。ゲームへの造詣は深い。



粕谷智昭（かすや・ともあき）／『バウンティソード』メインプログラマー。株式会社アイ・ティー・エルにて、数々のプログラムをこなす。

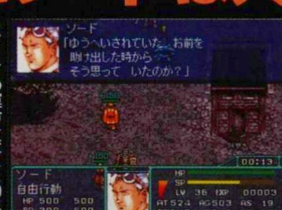
「オートだけに逆に目が離せない」

運命の歯車は動き始めた。反乱軍のリーダーとなったソードは大陸で何を見る？

大陸に向かう船の上で、ソードは夢を見る。10年前、彼がまだ“不敗の聖騎士”と呼ばれていたころの夢だ。敵を斬ることが平和への道であると信じて疑わなかったあの日々……。しかし、ネクロマンサーの予言どおり、その先にあったものは深い闇だけだった。

夢の中での戦いで第1部は終了し、大陸への到達と共に第2部が幕を開ける。反乱軍の生き残りを救出し、そのリーダーとなるソード。強敵の出現と共に、物語も複雑に分岐し、また、様々な人物が反乱軍に加わっていく。次号はストーリーの分岐を紹介しよう！

▶ソードの運命を変えた10年前のあの日。そしてまた……。





次号、第2部以降の分岐ポイントを徹底紹介！

再びラインメタル首都〜フュリスの依頼

連邦軍が水晶の入江で探していたのは少女フュリスだった。ソードは彼女を発見し、ラインメタル首都に連れて帰る。しかし、依頼主であるマクベスは不在。そこにフュリスは大陸行きの護衛を依頼する。確かな事情はわからないものの、戦乱の渦中にある大陸に行くとは、ただならぬ理由があるようだ。

依頼を引き受けたら、新たな戦いに向けて装備を整えよう。闘技場で経験とアイテムを獲得するのもいい。



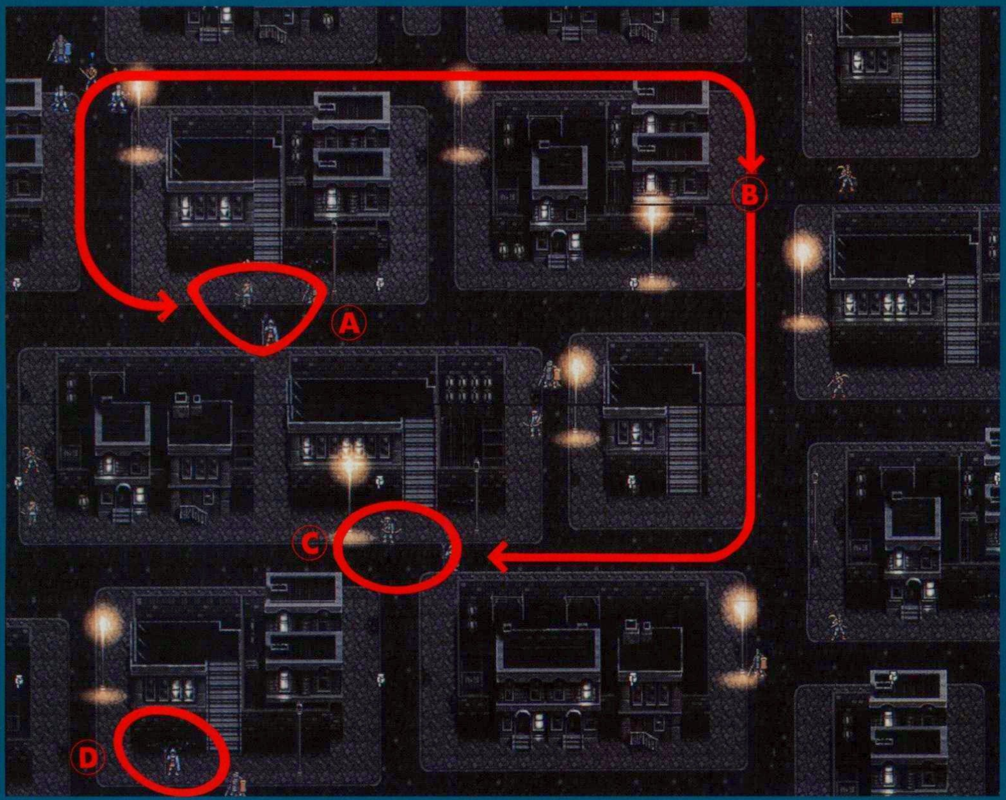
▶のちに彼女が神祖連邦オルドバの皇女であったことが明かされる。

▼水晶の入江で出逢った少女は、大陸行きを希望した。



Close Combat

連邦軍の特殊部隊はすでにラインメタル首都に忍び込んでいた。正規軍に比べ数は少ないが、穏密行動に長けた精鋭ぞろい。苦戦は必至だ。



勝利条件:
敵の全滅〈離脱不可〉

ENEMIES

初期 ●ニンジャ×4
●弓兵×3
●ソーサラー×3
●ナイト×4
増援1●ニンジャ×2
増援2●ニンジャ×2

宝箱……チェインメイル

街を出ようとした途端、連邦の特殊部隊との戦闘に突入。ラインメタル騎士団に代わり、この部隊を退けなくてはならない。第1部最大の難関だ。

まずはⒶの集団を潰そう。戦闘に入ったら、クレリックは常に味方に回復魔法をかけ続ける。近づいてくる周囲の敵と共に、Ⓒのソーサラーなどによる遠隔攻撃にも注意。次に全員を一度後退させ、Ⓑに向かう。その近くの宝箱を取り、孤立している敵を各個撃破しながらⒸ、Ⓓを Ⓐと同様に順次撃破。増援にはニンジャだけなので楽勝だ。

港町にて

大陸に行くには船が必要。港町のアハブという男が船を持っており、酒場で情報屋と話せばアハブと戦える。回復アイテムは必携だ。



▶アハブとの一騎打ち。回復アイテムと技を駆使すれば勝てる。

ENEMIES

●闘士

Twelve o'clock high

船で大陸に向かう途中にも、連邦の攻撃の手が伸びる。ここが第1章最後の難所だ。



勝利条件:
敵の全滅〈離脱不可〉

ENEMIES

初期●ニンジャ×3
●アマゾネス×3
●クレリック
増援●ニンジャ ●ロック

船の上という、狭いマップでの戦いになるため、戦力差が顕著になる。港町でソーサラーを傭っておくことが得策。さらにこれまでに獲得したアイテムなども利用するとよいだろう。初期配置の敵を倒すと、Ⓐに海兵隊長、Ⓑにロック鳥が出現。高さの概念はないため、ロック鳥は甲板上で攻撃可能になっている。

ラインメタル首都～酒場にて

盗賊たちを倒し、ラインメタルの首都に戻ると、酒場では大臣のマクベスが待っている。彼はソードに新たな依頼を持ちかける。目的は、水晶の入江の調査。この依頼をきっかけに、ソードは予想もしない事件に巻き込まれていく。

水晶の入江に向かう前に、仲間を見つけておこう。傭兵を傭おうとすると、顔なじみの賞金稼ぎたちが声をかけてくる。安全策を考えるなら、彼らに加え、回復系の傭兵も傭うべきだろう。



▶旧友マクベスの窮状を黙って見てはいられない。



◀賞金稼ぎ仲間、コルツとヘンメリーの助力を受ける。

Bounty Hunter　水晶の入江を目指す途中、狼の森で思わぬ戦いに。



勝利条件:
敵の全滅

ENEMIES

初期　●ゾンビ×4
　　　●スケルトン×2
増援1　●ゾンビ×4
増援2　●ゾンビ×3
　　　●スケルトン×4
　　　●グール

宝箱……
力のみなもと
レーザーアーマー

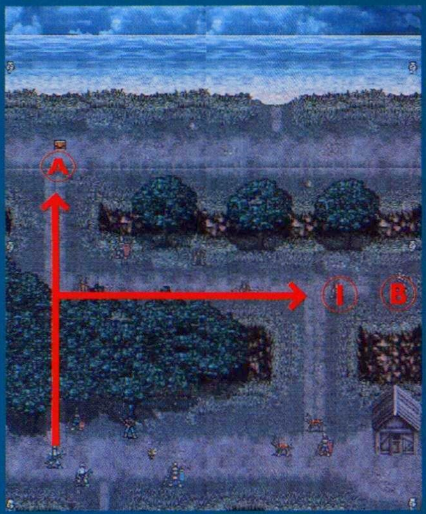
水晶の入江に向かうには、この森を突破しなくてはならない。

見落としがちだが、マップ右上の奥に宝箱(①)がある。戦闘開始直後に回復系のキャラクターに取りに行かせよう。その間、ソードはⒷの敵を倒し、宝箱②へ向かう。同時に別の戦士系に、Ⓒの位置で沼地の敵を迎撃させる。回復系をⒶに寄せるなど、あらかじめ適切な「配置」をしておくことがポイントだ。2度にわたり敵の増援が登場するが、戦力を分散させず、回復系が戦士系の回復に専念できるようにすれば問題ない。



▶クリア後、キャンプ中にマクベスの部下であるデトニクスが登場。

The Beginning　水晶の入江にたどり着くと、すでに連邦軍の姿が……。



勝利条件:
敵の全滅

ENEMIES

●ウォードッグ×8
●戦士×2
●クレリック

宝箱……
力のみなもと

備考〈分岐あり〉

敵側にもクレリックが登場するⒷ。その回復魔法の範囲内での戦いを避け、開始直後はマップ左下の隅で迎撃に専念すること。

戦士系で壁をつくるように回復系をカバーし、回復系は間を置かずに戦士系にひたすらヒールをかけ続けること。敵Ⓐ・Ⓑは移動しない。①を取ったあと、戦士系で集中攻撃だ。

分岐ポイント

様々に分岐する『バウンティソード』の最初の分岐点は「The Beginning」。クリア時間が3分以上だと「The Deffencive」に、3分未満だと「Break Through」に進む。あえてクリア時間を長引かせ、「The Deffencive」で経験を積むのもひとつの方法と言える。

The Deffencive　フュリスと出会ったソードたちを連邦軍がとり囲む。

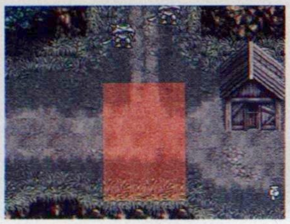
波打ち際でフュリスを発見したソードたちを、再び連邦軍が取り囲む。マップは「The Beginnig」と同じで、敵の配置が違う。開始直後、戦士をひとり突出させて弓兵を早めに倒そう。回復魔法も忘れずに。あとは道沿いに敵を掃討。宝箱は無視しよう!

勝利条件:
フュリスを指定の場所へ
または敵の全滅〈離脱不可〉

ENEMIES

●戦士×3　●弓兵
●シーフ×4　●ナイト×3

宝箱……回避のみなもと



▶赤い部分にフュリスを誘導するより、敵を全滅するのが得策。

Break Through　再び狼の森にて、フュリスをねらう連邦軍との死闘。

水晶の入江で発見したフュリスをねらう連邦軍と、狼の森で対決。マップは「Bounty Hunter」と同じ。開始時のソードたちの位置はマップ左下になる。「配置」で各キャラクターを右に寄せておき、監視所の柵の中へ逃げ込もう。戦士系と回復系の役割分担を。

勝利条件:
敵の全滅〈離脱不可〉
(フュリスはマップ外へ避難)

ENEMIES

●戦士×4　●ニンジャ×2
●シーフ×4

宝箱……守りのみなもと



▶監視所の入り口付近で戦士に戦わせ、回復系は奥でヒールを。

離脱について……前ページでは離脱の利用をすすめているが、傭兵の雇用に関しては途中で離脱した戦闘も1回と数えられてしまうので、注意が必要。第1部にはそもそも離脱が不可能なステージも多い。そうしたステージは「勝利条件」の横に〈離脱不可〉と記したので、あらかじめ考慮のほどを。



長き挫折の果てに、戦士は再び立ち上がる

バウンティソード ファースト

BOUNTY FIRST SWORD

●アドバンスドRPG
●パイオニアLDC　●6月6日発売
●価格¥5,800　●メモリーカード容量①

発売直前！　第1章徹底攻略&開発者インタビュー

画期的なシステムと深みのあるシナリオが魅力のリアルタイム戦術RPG『バウンティソード・ファースト』目前に迫ったその発売日に備え、第1部の攻略を行なうと共に、開発スタッフのインタビューを掲載！

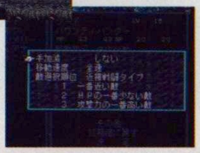
10年の時を超え ソードを待つ運命とは？

リアルタイムバトルによるシミュレーションRPGシリーズ、『バウンティソード トリロジー』。その第1作目となる『ファースト』は、57のステージからなる、4章構成の壮大な物語だ。発売を目前に控えた今月は、その序章とも言える第1章を攻略していこう。

賞金稼ぎのソードは、かつては不敗の聖騎士として知られた男。味方殺しの汚名を着せられ、10年もの間、無為に日々を過ごしてきた彼は、祖国の危機に際してひとりの少女と出会い、再び運命の奔流に呑み込まれていく。挫折の底から立ち上がった彼を待ち受けるものは何か？　その答えは、プレイヤー自身がつかみとってほしい。この攻略は、その手引きとなるものだ。



◀目標を設定すれば、キャラクターは自動的にその場所まで移動し、戦闘を行なう。操作は簡単だ。



▶キャラクターの行動は詳細な設定も可能。初心者からSLGファンまで楽しめる。



▲オープニングより。素顔を隠した敵将は、ソードの祖国、ラインメタルを眺め、独白する。

マップ攻略の前に

複雑な操作を排し、オートバトルを採用した『バウンティソード』では、プレイヤーのするべきことは、キャラクターごとの移動（攻撃）目標の指示と、魔法や道具使用の指示だけ。しかし、ここでひとつ注意点がある。

道具や「技」は指示をすればすぐに発動するが、魔法には呪文の詠唱時間が必要となる。危険を感じてから回復魔法の指示を出しても間に合わない場合が多い。タイムラグを計算すると共に、ピンチのときはためらわず「離脱」すべきであることも覚えておこう。



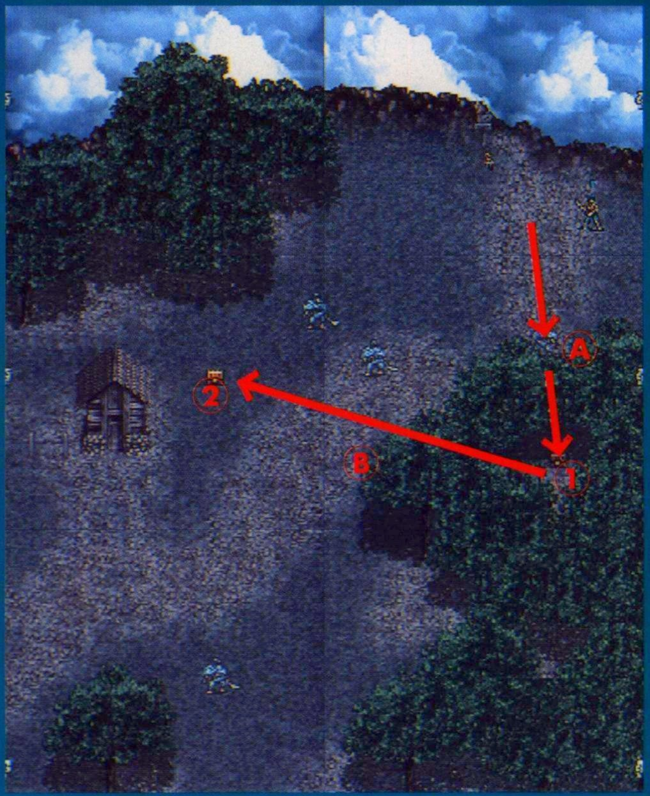
▶移動が必要ない場合、回復系は常に呪文を唱えているように。



▶「離脱」は一瞬で完了する。しかし、敵は復活してしまう。

Battle Wind

旧友にして現ラインメタルの大臣、マクベスの依頼でソードはイーストエンドの盗賊退治を請け負った。



勝利条件：
敵の全滅〈離脱不可〉

ENEMIES

初期●野盗×4
増援●シーフ×3

宝箱……鋼の剣
　　　　炎熱の魔封石

移動指示を「自由行動」にしておけば、それだけでクリアできるが、宝箱をとり逃がしてしまう。また、ここで基本操作をマスターしておくことは後々のためになる。

まずは宝箱①を目標に設定し、Ⓐを倒しつつ鋼の剣を入手。次に宝箱②に向かい、残りの敵を掃討して炎熱の魔封石を手に入れる。初期の敵が全滅すると増援が現われる。Ⓑの位置に出現するボスがやっかいなので、早めに始末しよう。ほかの敵が寄ってきたらセイバーソニックでまとめて攻撃。この技は敵に囲まれたときの緊急脱出や、高速移動したい場合にも役立つので覚えておこう。

©1997 PIONEER LDC,INC./HEAD QUARTERS


"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
世界を救うのにも、そろそろ飽きてきた。
キャスト：池澤　春菜　大沢つむぎ
佐々木るん　金月　真美
白石　妙子　小松みどり
神崎ゆかり　小杉十郎太
子安　武人　立木　文彦
村松　康雄
もっとゲームを楽しみたい人・迷える君へのバイブル
ソフトと同時発売予定
●ゼスト・公式ガイドブックシリーズ
『マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～　公式 ガイドブック』
発行元：株式会社 ゼスト　出版事業部　TEL:03-5543-0616
●ゲーメストムック／EXシリーズ
『マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～　PERFECT GUIDE BOOK』
発行元：株式会社新声社　第二編集部　TEL:03-3293-9336
●じゅげむＢＯＯＫＳシリーズ
『マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～　アイテム図鑑完成読本』(仮)
発行元：メディアファクトリー　0120-16-9005
★インターネットで「マリーのアトリエ」最新情報をＧＥＴしよう！
http://www.recruit.co.jp/jugemu/atelier/marie.html
株式会社ガスト
〒380　長野県長野市南石堂町1293
TEL(026)224-7300／FAX(026)228-8345
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
FamilyMart
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますのでご了承下さい。


PlayStation
Alchemist
Atelier Marie
マリーのアトリエ
アイテム各種作成・販売
悩み相談・怪物退治、捜し物
なんでもやります　ひきうけます
錬金工房マリーのアトリエ、5月23日開店。
愛と勘違いの新感覚RPG
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～
標準価格：￥5,800（税別）
初回限定版特典
特製ポストカードセット
マリーの「アイテム図鑑」
© GUST CO.,LTD. 1997 Illustration：桜瀬　琥姫

INTERVIEW with KOHIME OSE

『マリーのアトリエ』キャラクターイラスト桜瀬琥姫

マリーとコヒメの素敵な出会い



ちょっぴりおてんばなマリーや、キュートなお色気のミリュウといった魅力的なキャラクターを生み出した桜瀬琥姫氏は、格闘ゲームが好きなうら若き乙女だった！

マルローネ誕生秘話

持ち込まれた絵から生まれた錬金術士マルローネ

──桜瀬さんは、どういうきっかけで今のようなコミック、イラスト関係のお仕事につかれたのですか？

「絵を描くことは昔から好きだったんです。それで、大学の卒業を間近にして就職を考えていたときに、なんとか絵で食べていけないかなぁ〜とか思いまして。絵はずっと描いていたんですけど雑誌に投稿とかはしたことがなかったんです。それで、某出版社に〝こんなんですけど〜〟って感じで持ち込んだんです。そうしたらちょうど『コミックゲーメスト』という雑誌で仕事をいただけまして。その後、ゲームの4コマとかイラスト、アンソロジーとかを描く仕事をしていました。

──今回『マリーのアトリエ』に参加された経緯というのは？

「やっぱり、〝こんなのどうですか〜〟って送ってみて(笑)。1年ぐらい前ですけど、ガストさんのほうで『マリーのアトリエ』の大まかな企画があったようで、そこで気に入ってもらったみたいです。そのとき、ゲームの仕事の場合、枚数もたくさんあるし大変だよって聞かされたんですけど、こういう仕事をやることによって新しい展開が見えてくるんじゃないかと思ったんです」

──持ち込みだったんですか。言い方は悪いですけど、自分で売り込むっていうのは、桜瀬さんってガッツあるんですね。



「(笑)というか、雑誌でガストさんのスタッフ募集の広告を見たんですけどね(笑)」

※

『マリーのアトリエ』における桜瀬琥姫氏の役割は、単なるキャラクターデザインだけで終わってはいない。ゲーム企画と並行して、いや、むしろ先行する形で絵を仕上げ、そこから湧くイメージから、制作者たちがマリーの世界にさらに肉づけをしていくという方法がとられたのだ。つまり、その絵によって『マリーのアトリエ』の物語は紡ぎ出された。1年前に桜瀬氏が持ち込んだ絵と『マリーのアトリエ』は、出会うべくして出会ったのである。

※

「最初のころは、細かい設定とか全然聞かされていなかったので、絵を描いているうちに自分で勝手にイメージが膨らんでいっちゃうんです。冒険者A、Bっていう状態だったものですから。だからこっちから、これはこういう設定というふうにしちゃったりして。例えば、クライスっていう少年はイヤなやつなんですけど、私としてはほのかにマリーに憧れている、というようなことを考えたりして……それはゲームでは反映されませんでしたけど」

今まで体験したことのない新しいことにチャレンジしたい

──ゲームの制作というものに初めて参加されていかがでしたか？

「夢だったんですよ。昔からゲームが大好きだったんです。だから一度やってみたいなと思ってて。こうやってでき上がっていくんだっていうのが、すごく勉強になりました。ぜひまたやれたら嬉しいんですけどね〜」

──どんなゲームがお好きなんですか？

「なんでもやります！(笑)。特に好きなのはRPGと格闘です」

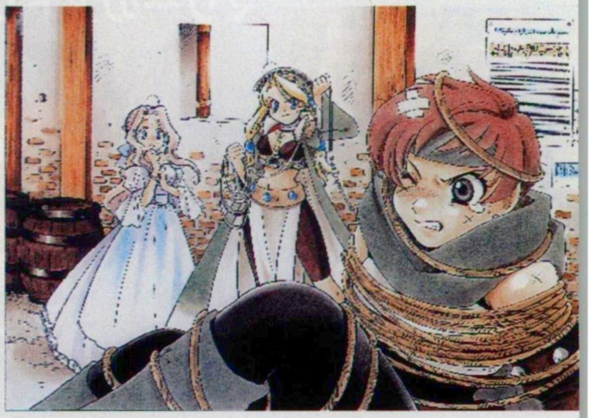
──格闘をやられるんですか？　意外ですね。

「今、アーケードでは『鉄拳3』に凝ってるんですよ。もちろんシャオユウですね(笑)。だから、もしまたゲームのお仕事のチャンスがあったら、今度は



桜瀬琥姫：1972年11月5日生まれ。サソリ座。1993年、新声社「コミックゲーメスト」でデビュー。『マリー〜』では、キャライラストを担当。

格闘ゲームのキャラクターデザインなんかしてみたいんです。『マリーのアトリエ』に登場するキャラクターの格闘ゲームなんて面白そうですよね(笑)。主人公がマリーだったらちょっと弱そうですけど(笑)。とにかく、今回のお仕事をきっかけにして、もっともっと体験したことのないような、今までやったことのない、新しいことにチャレンジしていければと思っています」



ならず者たちの巣

発生条件：街の外、マイヤー洞窟に到達したとき。



▲お城の周辺を荒らしている盗賊の首領、シュワルベ登場！

ゲームが進むうちに、"飛翔亭"のオヤジからマイヤー洞窟についての情報が得られるはずだ。近ごろ、城のまわりで暴れている盗賊団のアジトらしい。間違っても材料探しに行ったりしないこと。マリーや仲間の冒険者たちのレベルが十分に上がってから、回復アイテムをしっかり準備して挑みたい。戦いに負けてしまったときは、通常の戦闘敗北と同様に工房まで戻される。もちろん仲間たちの友好度が下がる場合もあるのだ。なんとか盗賊どもをやっつけることができると、ひと月ほどたったころ、盗賊の首領シュワルベが冒険者へ転職したことを報告しにくる。以後彼を仲間として雇うことができる。



▶敵の頭数が多いので、序盤は勝のは難しい。十分に鍛えてからチャレンジ!!



◀改心したシュワルベは、素早さが信条だ。

隠された部屋

発生条件：図書館の暗唱カードを持っていること／マリーの名声値が400以上あること。



▲目の色が違う、ちょっとオシャレなご老人。

条件をみたしているときにアカデミーに行くと、必ず発生するイベント。マリーは、アカデミーの入り口でひとりの老人とぶつかる。老人は図書館へ入っていき、不思議に思ったマリーがそのあとに続いて図書館に足を踏み入れると、なんと老人は消えていた!? 実はこの老人、ザールブルグ魔法アカデミーの校長ドルニエだった。図書館のどこかに、ドルニエの書斎ともいうべき部屋が隠されてあったのだ。ドルニエ校長は、一般生徒にここを見られるのはよくないよと言いながらも、以後自由に読書することを許してくれる。最初はなかなかマリーに理解できる本がないが、徐々に多くの本を読めるようになるはずだ。



◀図書館の中には、秘密の入り口があった。



▶ドルニエ校長は、部屋の秘密を守ることを条件に、本を自由に読ませてくれる。

友情は何よりも固く

発生条件：街の外、マイヤー洞窟に到達したとき。3年目5月13日以降／マリーの名声値が400以上あること。

このイベントは、『マリーのアトリエ』の中でももっとも目玉となるイベントだ。スケールも大きく、なかなかクリアできないプレイヤーもいることだろう。話は、ある日、アカデミーの前でシアと会うことから始まる。生まれつき体の弱いシアは、その日アカデミーの前で今にも倒れそうな様子だった。何かよくない予感がしたマリーだったが、数日後、その予感は的中しシアが倒れる。シアの家は金持ちだが、それでも治すことができない彼女の病気。唯一、望みのある薬“エリキシル剤”つくるため、マリーの大奮闘が始まる。マリーの知識が低ければ全くお手上げだが、かといって必要な材料を知っていたとしても、“エリキシル剤”をつくるのにはそうとう骨が折れるに違いない。知識があれば、図書館で作成法を発見できるので、まずは材料集め、材料づくりから。作成段階に入ったら、マリーの疲労度はこまめにチェックしておこう。完成までには何段階もの材料づくりを経なければならないので、気づかないうちに疲労が限界／　ということもある。作成の成功率が大幅にダウンするので、疲労回復用の“へーベル湖の水”か“祝福のワイン”は、必ずまとまった量を用意しておきたい。材料によっては季節の問題で非常に入手しにくくなっているものもあるが、時間制限はないのでじっくり腰をすえて“エリキシル剤”を作成してほしい。
一人前の錬金術士を目指しているなら、ここはひとつ力を発揮する場面である。



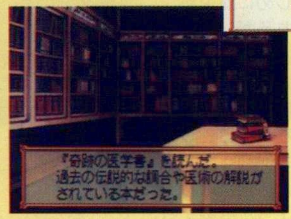
◀あのおっかないイングリド先生が、シアが倒れたことを教えてくれる。イベントクリア時まで何度でも“シアの家”に行けるが、シアは寝ているので、もちろん街には登場しない。



▶ベッドに横たわる、シアの弱々しい姿。彼女を救えるのは、もはやマリーをおいてだれもいない。これまでの修業の成果を試すときである。



◀マリーは具合の悪そうなシアを、アカデミーで見かける。



◀図書館で、かなり高度な薬の本を読むことができる。ここから、長くて厳しい、薬の作成が始まるのだ。たったひとつつくればいいのだが、材料を集めるのにもひと苦労するだろう。

バンブスロア

発生条件：名声値が200以上／武器屋のオヤジと1回以上会話していること／武器屋にマリーとオヤジだけのとき。



▲マッチョな元冒険者にも、人に言えない悩みがあった。

マリーが武器屋に行くと、武器屋のオヤジがこっそり育毛剤を依頼してくるというイベント。ほかの冒険者が店にいるときは発生しないので、日を改めるしかない。依頼を受けたあと、図書館に行くと、“生命の神秘”という本を読めるようになる。ここに育毛剤の生成法が記されてあるわけだが、すべてのイベント同様、マリーの知識が低いうちは成功しにくい。ほかの依頼やイベントをこなしながら知識を上げていこう。このイベントをクリアすると、なぜか喜びのあまり、武器屋はしばらくの間休業となる。その後何日かがすぎた頃、武器屋はマリーの工房を訪ねてくるが、ぜひとも自分の目で確かめてほしい。



▶イベントクリアには、図書館通いが大事だ。



◀なんともいえない笑顔で喜びを表わす武器屋のオヤジ。成功してよかった〜。

あちこちに散りばめられたミニゲームを楽しもう！

『マリーのアトリエ』のお楽しみはイベントだけではない。いきなり、本当にいきなり始まるミニゲーム。これがまた楽しいのである。すべてのミニゲームに共通しているのは、いたって単純明快だということ。しかも、単純なわりには飽きがこない。何度やっても夢中になってしまうのだ。いったいいくつ入ってるんだろうね？

リンゴもぎ！


▲走って走って！　“メディアの森”で常若のリンゴを手に入れろー！

森のクマさん！



▲“金色の鮭”を求めて、森のクマさんたちとの争奪戦が始まる。

睡魔が…



▲あるアイテム作成中に睡魔に襲われるマリー。睡魔につかまるな!!

☆イベント・ピックアップ!

ここからは、いよいよ編集部が独断でピックアップしたイベントのご紹介! もちろんほんの一部にすぎない。すべてを見るには、修行あるのみだっ!!

バーゲンセール!!

発生条件：毎年3月8、9日。アウラ（アカデミーのおねえさん）と1回以上会話していること。

このイベントはぜひとも押さえておきたい。特に序盤の2年間ぐらいは、とにかく貧乏。アカデミーのあらゆる品が半額!! のこの日をねらえば、参考書や機材もバッチリだ。



◀アカデミーで売っている品物は、みんな高い!! これじゃ序盤はなかなか買えないはずだ。すべてが半額になるバーゲンの日は、絶対に忘れずに買い物に行こう!

真夜中の呼び声

発生条件：1年目5月5日以降／マリーが工房にいること。

条件をみたすと、20%の確率で発生するイベント。ある晩マリーが寝ていると、何者かが呼んでいる。このとき好奇心にかられて外に出ると、イベントの第2段階に進む。その日から10日以上経過し、アイテム“植物用栄養剤”を持っていると、50%の確率でふたたび何者かに呼ばれるのだ。このイベントは、直接マリーのパラメーターに影響するものではないが、最終的にクリアすると新しいアイテムが手に入る。いったい何に使うアイテムかはわからないが、アイテム図鑑をすべて埋め尽くすのを目標にプレイしている場合は、ぜひともクリアしたいイベントである。



▶夜中に呼ぶ声に誘われて外に出たマリー。どうやらこの“妖精の木”が呼んでいたらしい。“植物栄養剤”は人間は使わないので、この木にあげることにする。



◀数日後、外に出ようとすると、工房の入り口にこんなモノが……。“妖精の木”恩返し? 今はまだ、何に使うアイテムかわからないが、アイテム図鑑を埋めるのには役立つので手に入れておこう。

新たなる出会い

発生条件：レベル3のアイテムを1種類以上作成／その日から10日以上経過／マリーが工房にいること。

ボックスという名の妖精がマリーを訪ねてくる。彼から“妖精の腕輪”をもらうと、以後妖精の森に自由に行くことができる。妖精の森では、マリーのお手伝いとして妖精を雇うことができ、これがまた非常に役立つ。マリーに代わって材料集めに行ってくれたり、アイテムをつくってくれたりといたれり尽くせり。毎月はじめに雇用料が資金から引き落とされるが、金額は妖精によってまちまち。妖精は何ランクかに分けられていて、値段はピンキリなのだ。最初は安い妖精で十分だ。蒸留水なんかをつくらせておくと、いざというとき便利。能力は低いが、いつのまにか材料がそろっていたりすると、ちょっと感動する。



▲突然やってきた妖精ボックス。同じ顔の仲間がいっぱいいる。



◀“妖精の森”への道には盗賊も出現するので、くれぐれも油断は禁物だ。



▶妖精たちはマリーの声がかかるまで働き続ける。

太陽が消える時

発生条件：毎年6月18日に工房から街に出ようとしたとき。

ザールブルグに起こる日食。このイベントは、条件をみたせば5年間、毎年必ず発生する。しかし、1年目にこのイベントを体験しても、何も変化はないだろう。ある条件をみたしてこのイベントに入り、“近くの森”に行くととっても貴重なアイテムがひとつだけ手に入るのだ。そのアイテムは、最終的にマリーが求めるアイテムと密接な関係がある。必要な条件のヒントは、結局マリーの知識。なお、“近くの森”に滞在中に6月18日を迎えても、そのアイテムは手に入らないので注意が必要だ。最終目標アイテム作成のために、毎年6月18日は、必ず工房から街へ出ることを忘れないようにしたい。



▲年に一度の日食の日。街は完全な闇に包まれてしまう。



▶知識を上げたら“近くの森”へゴー!!



◀街の外ももちろん真っ暗闇。この日だけ手に入る、謎のアイテムがある。

認められし者

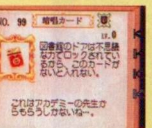
発生条件：マリーのレベルが8以上／名声値が150以上／マリーが工房にいるとき。

ある日、イングリド先生がマリーのもとを訪れ、図書館の暗証カードをくれるというイベント。アカデミーの奥にある扉。あの奥が図書館である。図書館には必ずしもマリーに読める本があるとは限らないが、こまめに通うとかなり知識が上昇する。このイベントはできるだけ早くクリアしておきたい。それまでつくれなかったアイテムがドドドっとつくれるようになるはずだ。依頼をたくさんこなすこともできるので、資金もようやく貯まり始めるだろう。頑張れば、1年以内でもクリアできるイベントである。この図書館イベントをクリアした当たりから、依頼で作成できるアイテムなどが急激に種類が増えるのだ。



▲イングリド先生を見ると、反射的にビビっちゃうマリー。

▶でも、今回はマリーの頑張りを認めて図書館の暗証カードをくれるのだった。





◀とにかく読める本は全部読んで知識を上げろ。

怪盗デア・ヒメル

発生条件：フレアと2回以上会話していること／噂話を聞いていること／その日から10日以上6ヶ月以内であること。

街を移動するときにたまに聞く噂話。怪盗デア・ヒメルの話も聞くことがあるはずだ。発生条件をみたして“飛翔亭”に行くと、お店のおねえさんフレアがマリーに相談を持ちかけてくる。なんでも、街を騒がせている怪盗デア・ヒメルが、フレアの“コメートの宝箱”を盗みにくるらしい。なんとかデア・ヒメルを捕まえようとするマリーだが、まんまと逃げられてしまう。この盗賊を捕まえるには、あるアイテムが必要。しっかりおナワにできるアイテムだ。その後、改心したデア・ヒメルは冒険者に転職する。冒険の仲間ができれば徐々に友好度も上がっていくので、後半は何かと依頼を持ってきてくれるだろう。



▲お騒がせなデア・ヒメルの噂が街中に流れている。



◀フレアの宝物はしっかり守っていたはずだったが……。



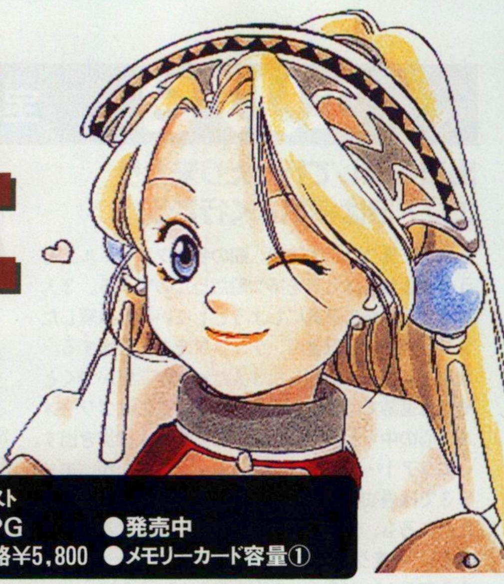
▶一度は逃げられたが、今度は必ず!!

夢を生むマリーの錬金術

マリーのアトリエ

～ザールブルグの錬金術士～

マリーの生活を満喫しよう！



プレイヤーの思ったとおりに、自由気ままに遊べるのが『マリーのアトリエ』の良さだが、今月はさらにふみ込んで楽しむためのイベント攻略を中心に紹介！

●ガスト
●RPG　●発売中
●価格￥5,800　●メモリーカード容量①

イベントとアイテム作成の関係

イベントとアイテム作成の反復 それがマリーの生活の基本

イベントが先か？　アイテムの作成が先か？　それを考えたら夜も眠れなくなってしまいそうだが、『マリーのアトリエ』においては、とにかくイベントクリアによるマリーの知識、経験値、名声値アップ→新たなるアイテムの作成→またまたイベント……の繰り返しがゲームの基本的な流れになっている。マリーの最終的な目標はイングリド先生が納得する“モノ”づくり。しかし、ゲームスタート直後からその目標に向かって驀進していくわけではない。知識や経験値を溜め、条件に合ったイベントをこなし、それらを繰り返すことによって少しずつ少しずつ最終目標に向かっていくのである。ダラダラとアイテムづくりに励んでいても十分に楽しめる『マリーのアトリエ』だが、こうした基本をしっかり理解しておくと、もう1歩深い味わい方ができるはずだ。

♥イベントクリア

ゲーム中に用意されたイベントを、1回のプレイですべて体験しようとするのはちょっと無理。発生条件をみたしてもランダム性が高いイベントは、何度もプレイしなければお目にかかれないだろう。そうした数々のイベントをクリアすることによって上昇するマリーのパラメーター。それが新しいアイテムづくりを可能にするのである。



◀イベントをクリアすると、このようにマリーのパラメーターが急激にアップする。アイテム作成画面に入ると、今まで知らなかったアイテムがつくれるようになっていたりするのだ。

♥アイテム作成

イベントの体験を経て、新しいアイテムを作成できるようになったマリー。飛翔亭や仲間の依頼もたくさんこなせるようになっていく。すると、そこでもまたまたマリーのパラメーターが上昇。今度は新しいイベント発生の条件をみたしていく。イベントとアイテム作成というマリーの日常生活の流れが納得できたことと思う。



▶レベルの高いアイテムは、成功の確率も低い。マリーの疲労を完全に取り除いてから作成に挑みたい。新しく覚えた難しいアイテム作成に成功すると、ふたたびマリーの能力がアップ!!

アイテム作成と材料の関係

すべてのアイテムは同時に材料でもある

アイテム図鑑を見ると、アイテムには2種類あることがわかるだろう。ひとつは最初から材料として存在するモノ。もうひとつは、材料を組み合わせてつくったモノ。ここで理解しておきたいのは、材料を組み合わせて、苦労に苦労を重ねてつくり上げたアイテムもまた、何かをつくる材料になるということ。右の図のⒶ～Ⓕという基本的な材料を組み合わせてできあがった上位のアイテム⑦。しかしこの⑦もさらに上位のアイテムをつくるための材料になるというわけ。最後にイングリド先生が納得するアイテムへの道のりは、非常に長いのであった。



◀戦闘時に威力を発揮するアイテムも、材料として消費される。





©GUST CO.,LTD. 1997 ©Illustration:桜瀬　琥姫

エリア3　宝箱の数――3　入手アイテム数―3

出口を探して行ったり来たり エリア3は根気よく行こう

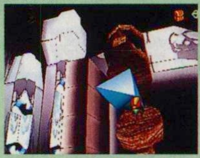
やっと見つけた大陸船。船の名はフリーメル。そう、大陸船とは意志を持つ船だったのである。3人が自分を戦争の道具にしようとしていると誤解したフリーメルは、呪音将・ディアブラスを召喚する。なんとか戦いに勝利した3人だったが、気がつくとそこは遺跡ではなかった。どうやらここはフリーメルの心の中らしい。出口を探して、3人は歩き出す。

エリア1・2はけっこうスムースに進むが、エリア3では最初はクリックしてもなんの反応もなかったところも、ストーリーが進むと何か起こることがある。「一度クリックして何も起こらなかったから、もう何もないだろう」などと考えないように。



Point1 古代異石

エリア3前半で立ちふさがる古代異石。ここはクリスタルを使って通り抜けなければならないのだが、月の像の願いをかなえたあとで戻ってみよう。クリスタルを回収することができるようになる。



◀せっかく入手した水晶が……。



◀異石が消えて、水晶が回収できる。



Point2 戦え！ ごろごろパニック

迫り来るモンスターに岩をぶつけて撃退するミニゲーム。全部で3つの面があり、先に進むにつれて少しずつ難度が上がっていく。ゲームクリアのポイントは、端にある岩をうまく使うこと。



▲画面端なら敵の動きが止まる。そこをねらおう！



Point3 月の像の依頼・星の石を取り返せ！

エリア3は、大きくふたつに分けることができる。前半は、ごろごろパニックで「大地のメダル」を入手するまで。後半は「星の石を取り返してほしい」という月の像の依頼がメインになる。後半の一連の流れを、右の写真で説明しよう。

また、何かと水中に潜ることの多いこのエリアだが、水中に潜っていられる時間はキャラによって違う。アリアは30秒、ルーフは60秒、ティルは110秒だ。水中に潜るときは、ティルでいこう。



▲水魔の部屋を通れないことを確認したら……。



▲戻って太陽の像をクリック。階段が現われる。



▲月の像に「星の石」を取り返してほしいと頼まれる。



▲この石が動かないことを確認し、月の像のところへ戻る。



▲すると、月の像が岩を動かす力を与えてくれる。



▲星の石の上に載っている岩をどかせばOK。



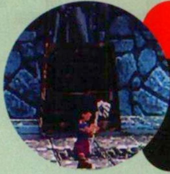
▲ふたつの星の石を取り返したら月の像のところへ。



▲月の像に言われたとおり、太陽の像にお願いすると……。



▲水が蒸発して水魔の部屋が通れるように！



Point4 ターンアンデッドの書

エリア2で魔法使いの亡霊から「ターンアンデッドの書」の存在を聞いていたときのみ入手できる。



◀聞いていなかったときは、最大HP50アップの薬。

BOSS 呪音将・オルフォニカス





▶「はなしはあとだ、いくぜ！」かなりかっこいいセリフも板についてきた。

エリア4　宝箱の数――？　入手アイテム数―？

幾多の障害を乗り越えて、ようやくここまでたどり着いたティル、ルーフレイン、アリアの3人。あたりに漂う雰囲気も、ずいぶんと重々しいものになっている。エリア4の謎は、今までのエリアに比べてパズル的要素が高い。頭をフルに働かせて謎を解いていこう。また、敵の強さもかなりのもので、順調にレベルアップしてきたパーティでさえ手こずるほどだ。味方のHPには常に気を配り、必殺技の使いどころはよく考えるように。

果たして彼らは、大陸船を手に入れることができるのか？　それは君の腕次第。彼らを一人前の冒険者へと導いていってほしい。



◀敵の強さはかなりのもの。できれば戦わずにすませたいが……。



▶この部屋を抜けるには、ある法則を見つけなければならない。



▶重々しい雰囲気の中、静かにそびえ立つ塔。ここはいったい何が行なわれる場所なのか……。

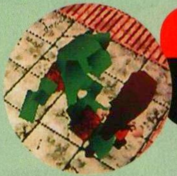
エリア2　宝箱の数——3　入手アイテム数——5

一度クリアした面へはいつでも戻ることができる

遺跡のなかで、空賊・リムファイアとその仲間たちに出会った3人。彼女たちもこの遺跡に来ていたのだ。なんとか撃退したものの、「大陸船はわたさんぞ!」というセリフと共に逃げられてしまう。先を越されるわけにはいかない。さっそくあとを追いかける3人だった……。

エリア2に来たけれど、どうも先に進めないな、というときは、一度エリア1に引き返してみよう。エリア2をクリアするのに必要なものが、エリア2にあるとは限らないのだ。

Point1 サイクロプスの部屋



圧倒的な強さのサイクロプス。まともに戦っても勝ち目はない。ここはルーフでサイクロプスをクリックしよう。フラームの実を投げつけて眠らせてしまうのだ。



◀強すぎる。必殺技バシバシ使っても勝てねえ!!

▶眠らせてしまえば、安全に通過できる。

Point2 毒の泉の部屋



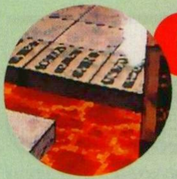
この毒の泉は、ある手順で回復の泉にすることができる。レバーを引いて水を抜く。もう一度レバーを引いてきれいな水を入れる。そして青い床に乗ればOKだ。



◀レバーを引くと水を抜いたり入れたりできる。

▶きれいな水のとき青い床を踏めば回復の泉に。

Point3 溶岩の部屋



この部屋にあるブロックは、ティル、アリアでクリックするとAの位置に、ルーフでクリックするとBの位置に移動する。そして、ルーフでクリックしたときのみ隠し部屋に行くことができるのだ。隠し部屋にある宝箱の中身は、すでにおなじみ最大HPが50アップする薬だ。





▲近道できるようになるけど、ただそれだけ。最大HP50アップと比べたら、どっちがお得か……考えるまでもないよね。

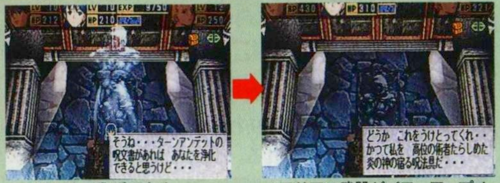


▲▶ただの壁に見えるけど、実は隠し扉がある。この隠し部屋は見逃してしまう人も多いかもしれない。

Point4 魔法使いの部屋



3回話したあと、ルーフかアリアで話しかけるとイベントが発生する。



▲エリア3で入手できる。　▲アリアの武器がパワーアップ!

BOSS 呪音将・ディアブラス





◀フリーメルの召喚するエリア3のボス、呪音将・ディアブラス。音機兵よりは強い、かな?

キャラ別・使用可能スキル一覧表

使い方によっては、戦闘の勝敗を左右するほどの威力を持つ必殺技。ここでは各キャラの必殺技と、使用可能レベルをキャラ別一覧表にして掲載しよう。ぜひ活用してほしい。

各キャラとも、最初はレベル3までの必殺技しか使えない。最終奥義を使うためには新しい武器を入手する必要がある。ティルはサンダーソード、ルーフレインはグローブをひと組、アリアは炎の杖だ。また、アリアの必殺技は少し特殊で、戦闘中スキルゲージをクリックしたとき・敵をクリックしたときには攻撃魔法を、味方をクリックしたときには回復魔法を使う。回復魔法の優先順位は、「キュア>ヒール>パワー&シールド」となっている。つまり、体力が少ないキャラにヒールをかけようとしても、その相手がステータス異常（眠る・気絶など）をおこしていたらキュアが優先されるということ。パワー&シールドのどちらを使うかは、アリアの状態で選択される。アリアが攻撃態勢ならパワーを、防御態勢ならシールドを使用する。

リコールは、スキルレベルが3以上溜まっているときに、退却アイコンを選択すれば発動する。ボス戦で使用することはできない。

ティル・ウェイロード

1	断空斬	敵の眼前で垂直に飛び上がったあと、落下と共に敵に強烈な波動を叩きつける。
2	烈火剣	連続突きを行ない、最後の一撃で敵を火だるまにする。使用頻度はけっこう高い。
3	剣神乱舞	数回連続で敵を切りつけたあと、とどめに断空斬をぶちかます。かなり強力。
5	真雷皇剣	戦闘フィールド全体に、雷を落とす。使用するためにはサンダーソードが必要。

ルーフレイン・ロゼ

1	虎崩弾	近距離から敵に強烈な体当たりを仕掛ける。威力はそれほどでもない。
2	振動波	飛び道具。ガードされなければ、遠距離からでも確実にヒットさせることができる。
3	光臨連激襲	数回連続で攻撃を繰り出したあと、とどめに虎崩弾をぶちかます。かなり強力。
4	烈戦封陣	気合を爆発させて、範囲内の敵に連続ダメージ。パワーグラブひと組が必要。

アリア・ハイランド

1	スパークショット	前方に雷球を発射する。命中すれば、4分の1の確率で敵を気絶させる。
2	ファイアボール	前方に火球を発射する。命中すれば、敵を火だるまにすることができる。
3	マジックミサイル	誘導する光矢を発射。キャラレベルに応じて本数が増加する。最大8本まで増加。
5	コールイフリート	炎の魔神・イフリートを召喚する。使用するためには炎の杖が必要。
1〜5	ヒール	体力回復魔法　術使用時のスキルレベルが高いほど、HPの回復量が多い
1	キュア	状態回復魔法。味方の毒、麻痺、気絶などの状態を回復することができる。
1	パワー	味方の攻撃力を一時的に上げる。術の持続時間はキャラレベルに比例する。
1	シールド	味方の防御力を一時的に上げる。術の持続時間はキャラレベルに比例する。
3	リコール	戦闘から確実に退却することができる。ただし、ボス戦では使用できない。

※必殺技横の数字はスキルレベルを表しています。

エリア0　宝箱の数――3　入手アイテム数-2

このダンジョンで ゲームの流れをつかもう

ティル、アリア、ルーフレイン。伝説の大陸船に乗って、世界中を旅することを夢見る3人の冒険はここから始まる。最初のダンジョンだけあって、難しい謎はない。ゲームの流れをつかんだら、サクッとクリアしてしまおう。唯一気をつけることは、ハニワ戦士像の右の壁。ここをクリックすると、隠し扉がある。うっかりすると見落としてしまうので、注意して進もう。隠し部屋にある宝箱のなかに入っているのは、HPの上限が50上がる薬。HPの少ないアリアに飲ませておこう。

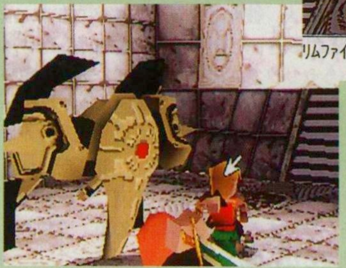


◀最初の部屋。ここで基本的なシステムや、ゲームの流れが理解できるようになっている。

▶このエリアで見落とすとしたらこの隠し扉だろう。序盤で最大HP50アップは、かなり大きい。ぜひとも入手しておこう。

BOSS 音機兵・ガイムリー





▲◀女空賊・リムファイア登場!!……音機兵なんていったいどこで手に入れたんだよ。

エリア1　宝箱の数――13　入手アイテム数-14

いよいよ始まる大冒険 キャラ選択は慎重に

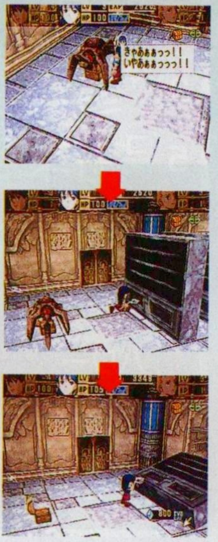
崩れゆくダンジョンからなんとか脱出し、手に入れたお宝を換金すべく街を訪れた3人。そこへノルンゲストという男が現われる。彼は3人が冒険者であることを確かめたあと、「大陸船の眠る遺跡がある」という情報を教える。いかにもあやしい彼の態度だったが、「大陸船」という言葉の魅力には勝てず、遺跡に向かう3人だった……。

このエリアから本格的な冒険が始まる。宝箱を開けるときのキャラ選択は慎重に行なおう。キャラ間のレベル差がつきすぎると、戦闘で足手まといになるだけでなく、後々困ったことになることが……。宝箱は基本的に、いちばんレベルの低いキャラに取らせるといいだろう。

Point1 本棚倒しとモンスターボックス



この部屋の宝箱に入っているのはモンスター。アリアで開けるとイベントが発生するが、ティル、ルーフだと戦闘になってしまい何もおこらない。ただし、アリアで宝箱を開けると、本棚が倒れて絵本が取れなくなる。先に絵本を取っておこう。

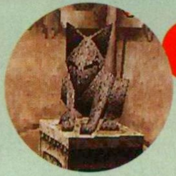


注意！



▲本棚が倒れるともう取れない。取り忘れないように。

Point2 キツネの部屋



この部屋では、謎解きに成功したときと失敗したときでは、もらえる経験値にかなりの違いが出てしまう。慎重にいこう。

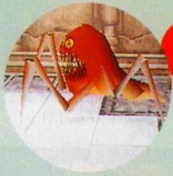


▲まずルーフでキツネの像を調べる。すると、この像が幻獣「フォックス」だということがわかる。

▲ルーフはあぶらあげ、ティルは笠、アリアはこんにゃくをお供えする。どれが正解かわかるよね。

▲あとはキツネさまの助言どおり、ティルかルーフで岩をまわせば近道できる。

Point3 怪奇!! モンスター部屋



実は、この部屋のモンスターとは戦わなくても宝箱を入手できる。しかも、経験値もがっぽりもらえるのだ。



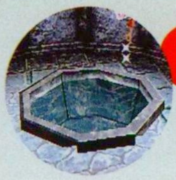
▲まずはルーフレインで宝箱をクリックし、宝箱の中身（カギ）をゲット!!

▼次にティルでモンスターをクリックすると、モンスターを追い払える！

▲そして扉をクリックすると、背後からモンスターが襲って来るが……。

▼動かずじっとしていれば、勝手に自爆する。

Point4 聖なる泉



ふたりの妖精がいるこの泉。HP回復拠点として重宝するけど、それだけではない。赤いほうの妖精は、暇で暇でアンニュイな午後らしい。暇つぶしになりそうな面白い絵本を見つけたら、ここに来て彼女に読んであげよう。





▶リムファイア再び登場。だからどこで手に入れたんだよ！

BOSS 音機兵・バデュウム



◀エリアーのボス・ガイムリーよりも、ガードが堅くなっている。

伝説の大陸船を探して、彼らの冒険が始まる……

Leading RPG Neorude
ネオリュード



ハッピーエンドをむかえるために、エリア3までを大攻略！

主人公を直接操作するのではなく、主人公を誘導する……
新感覚リーディングRPG『ネオリュード』の攻略特集！

●リーディングRPG
●テクノソフト　●発売中
●価格¥6.800　●メモリーカード容量②

より多くの経験値を得るために知っておくべきこととは？

画面上の気になるポイントをクリックすると、それに対して3人のキャラがリアクションを起こす。そして、そのリアクション次第で経験値の量が決まるという独自のシステムを採用している本作。しかし、ただ手当たり次第にクリックしていたのでは大した経験値はもらえない。多くの経験値を得るための、ちょっとしたコツを紹介しよう。

ひとつめは、「アイテムを入手したらすぐに、全員のコメントを確認する」こと。本作では、同じアイテムでも、キャラごとにコメントが異なる。コメントからキャラのアイテムに対する理解度を推測し、そこからキャラクターの行動を予測するのだ。

ふたつめは、「そのキャラの特性を考える」ということ。例えば、ティルとルーフレインは呪文書を使うことはできない。逆に力仕事はアリアにはちょっと無理、というふうに。キャラのおおまかな特性については、右で簡単に説明してある。

次のページからポイント攻略が始まるが、エリアの横に書いてある「宝箱の数」はそのエリアにある宝箱の数を、「入手アイテム数」はそのエリアで手に入れられるアイテムの数を表わしている。このゲームで入手できるアイテムの数は全部で30。全部集めるといいことがあるかも……。

例えば「りんごじいさん」について聞いてみると……

エリア１の本棚で入手できる絵本「りんごじいさん」。このアイテムについて3人に聞いてみると、右のような答えが返ってくる。コメントから判断すると、このアイテムに愛着を持っているのはどうやらティルらしい、ということがわかる。



ティル



◀驚異の天然ボケ少年。それは、すでにボケですらないのかもしれない。謎解きに関しては、バカ力が必要なトラップ以外ほとんど役に立たない。とにかく、ボケてボケてボケまくりである。

アリア



◀わがままで身勝手、パーティのトラブルメーカー。でも、可愛いいから許されるのか？　パーティ内唯一の魔法使い。魔法関係の謎やトラップは彼女向き……というか、彼女にまかせるしかない。

ルーフレイン



◀博識・足が速い・機転が利く・手先が器用・力もある（ティルほどじゃないけど）と、4拍子も5拍子もそろった頼りになる少年。だれにしようか迷ったときは、とりあえず彼に任せればOK。

すごいよ！ ティルさん

思いどおりに動いたり、予測不能の行動をしたり……。モニターのなかの彼らの動きを見ているだけでも楽しい本作。なかでもティルのリアクションは最高だ。彼は力仕事以外、謎解きにはほとんど役に立たない。ボケをかましてばかりなのだ。そんな彼のすごさが最大限に発揮されるのがエリア3。このエリアに出てくる赤、青、黄色の3種類のリンゴ。赤、黄は普通のリンゴだけど、青は毒リンゴなのだ。しかし、毒リンゴを食べた彼はひと言、「こっ、このリンゴ……すごくおいしい！」と叫ぶ。そして回復していく体力。うーん、ナイスボケ……って、ボケで解決する問題か!!

ティルさん！ それは毒リンゴ…





▲ダンジョン探索中に、大切なことを思い出したティル君。「晩御飯は何？」……おなかがすいているようです。
▶そしてエリア3でリンゴを発見したティル君。よりによって毒リンゴを選ぶとは……。



▲毒リンゴひとりじめのティル君。もはや彼を止めることができるものはいないのか……。

 ©1997 Tecnosoft co., ltd.

川崎 忍

最終奥義は必ずヒットさせよう！

忍は攻撃判定の強い必殺技を多く持っている。ただし、使い方を間違えると大きな隙にもなるので注意が必要だ。攻撃の要となるのは番長トルネード。攻撃判定が出現するのが早く、弱でも3段ヒットするため、相手がガードキャンセルしても反撃を受けにくい。しゃがみ攻撃からトルネード、最終奥義へと連携しよう。


▶最終奥義は相手がやられモーションのときに発動させるのがベストだ。

対戦ではこう闘え！

相手が跳び込んできたときは空中カウンターなどで迎え撃とう。ヒットすれば壁への叩きつけになるので、ダッシュで追いかけて追い打ち攻撃を。また、地上カウンターから空中カウンター（途中にジャンプ強→空中キー入れ強を組み込むことも可能）でいつでも壁へ叩きつけることができる。ただし相手がしゃがんでいると地上カウンターの2発目が当たらず、空中へ浮かない。

投げのあとにはダッシュ強


▶投げのあとには一瞬タイミングをおいてからダッシュ強。うまくすれば3発ヒットする。

番長トルネードは多用するな


▶便利だからと使い続けると隙が生まれる。使うなら必ずヒットさせよう。

連射の効く弱攻撃を！


▶立弱はかなりの速度で連続攻撃が可能。ボタン連打で暴発する技はないので安心して連打しよう。

おすすめ連続技

●しゃがみ弱▶しゃがみ中▶しゃがみ強▷強トルネード▷ダッシュ強（3ヒット）▷メガトンバズーカorメガトンダイナマイト（14ラッシュ）

そこそこ

ランキングモード攻略

ランキングモードでも左下で紹介した連続技が使える。ラッシュ数がほしいなら、いろいろとアレンジしてみよう。ヒット数は不安定になるが、もっと上をねらえるハズだ。CPU戦ではトルネードを使いまくってかまわない。攻撃がヒットしたと思ったらすぐトルネードにつなげよう。バーニングゲージが溜まったら最終奥義を必ずヒットさせておきたい。これだけでもかなりの得点だ。

おすすめ連続技

●立弱▶立強▷強トルネード▷ダッシュ強（3ヒット）（壁）▷メガトンダイナマイト（間合いにより15ラッシュ）

まあまあ

キャシィ・ワイルド

トリプルヘッドバットを当てるためには……!?

トリプルヘッドバットが脅威だったキャシイは、この技の攻撃判定の発生が遅くなったため弱体化したように見える。だが逆に、この技さえ決められるようになってしまえば強くなれる。トリプルヘッドバットは攻撃範囲（相手をつかむ間合い）もやや狭くはなっているが、ほかのキャラの攻撃範囲に比べれば十分だ。


▶ガードキャンセルでトリプルヘッドバット。これが最もヒットさせやすいが…。

対戦ではこう闘え！

対戦ではそうそう簡単にトリプルヘッドバットは決められない。無敵時間が少々長いダッシュニー（強）やキャシィ・ラリアットをメインに据えて闘い、トリプルヘッドバットが決まりそうな瞬間を虎視眈々とねらおう。攻撃のリーチは十分なキャシィだが、不用意にショルダークラッシュなどを出してしまうと無防備状態で相手に接近することになる。これには要注意だ。

ラリアットの無敵時間を利用


▶短くなったとはいえ無敵は無敵。引きつけてから出せばなんの問題もない。

ガードキャンセルに失敗すると……!?


▶失敗の例。相手の攻撃が多段技だった場合や、キャンセル必殺技だと……。

困ったら空中カウンター!?


▶空中カウンターはリーチのある叩きつけ攻撃。空中戦などではかなり頼りになる技だ。

おすすめ連続技

●しゃがみ弱▶しゃがみ中▷ダッシュ弱（2ヒット）▷キャシィ・ラリアット（3ヒット）（7ラッシュ）

そこそこ

ランキングモード攻略

とにかく下の連続技さえねらっていればかなりの高得点がのぞめる。バーニングゲージを溜めるにはTヘッドバットからダッシュ弱、キャシィ・ラリアットへとつなぐのがいいだろう。ただし、バーニングゲージが溜まる前に攻撃しまくっていると、連続技を決める前に相手がやられてしまうこともある。高得点をねらうなら多少手加減して闘ってゆこう。

おすすめ連続技

●トリプルヘッドバット（3ヒット）▶立中▷ダッシュ弱▷いてこましスペシャル（19〜21ラッシュ）


◀こうなってしまえばこっちのものだ！

ちょっとキビシイ!?

小和田 奈々

パワーアップした奈々の実力やいかに……!?

非力さは否めないが、ダッシュ攻撃の判定の強さや牛若の舞、しゃがみ強のリーチなどでなんとか闘っていける奈々。今回は投げも変更されて追い打ちをかけるのが簡単になった。だがしかし、リーチのある環やパワーファイターのキャシィと闘う際には細心の注意が必要。気を抜くと敗北が待っているのだ……。


▶こんな感じで相手を浮かせることができるので、投げからの追い打ちもOK。

対戦ではこう闘え！

今回も奈々は対戦ではかなりつらい。必殺技をコンスタントに当てて闘おう。ただし、リーチのなさだけはどうしようもないので、避け状態や跳び込み攻撃から活路を見出そう。空中カウンターは叩きつけ攻撃になっているので使えそうだが、攻撃判定が下方向へ強いので空中戦ではあまり信用ができない。使うなら跳び込み攻撃で。舞刀蒼炎陣・壱が頼りになるのは前作どおりだ。

基本は下段からの「牛若の舞」!!


▶しゃがみ強からの牛若の舞（強）は非常にやりやすい。ダウン中には追い打ちを！

リーチが短いことに注意しながら闘え！


▶攻撃のリーチは短い。特に裂襲破（強）の空振りにだけは注意しよう。

積極的に壁を利用しよう


▶裂襲破などで壁に叩きつければ桜花連撃への連携が可能になる。受け身をとられたら終わりだが。

おすすめ連続技

●しゃがみ弱▶しゃがみ強▷強・裂襲破（壁）▷ダッシュ強▷強・桜花連撃（10ラッシュ・ただし壁際でのみ有効）

がんばれ

ランキングモード攻略

ランキングモードではいかにして桜花連撃をヒットさせるか、が重要だ。牛若の舞もヒット数が多いので得点源となるが、それだけでは高得点はねらえない。舞刀蒼炎陣を当てられるチャンスがあったらできるだけ弐のほうに変化させよう。ヒットすれば相手が気絶する確立も高いので一石二鳥だ。気絶したら牛若の舞から桜花連撃などへつなげよう。

おすすめ連続技

●しゃがみ弱▶立弱▷立中▷立強▷桜花連撃（強）（14〜16ラッシュ）


◀立ち状態から強の桜花連撃を決めてしまおう！

まあまあ

攻略・もうひと言：ここに挙げたほかにも有効な連続技はある。各人工夫して捜し出してみよう。

『あすか120%エクセレント』キャラ別完全詳細攻略Vol.1

まずはキャラクターがどう動くのかを覚えよう

キャラの基本攻撃アクションは弱・中（方向キー前入れ弱、以後キー入れ弱）・強・それぞれのしゃがみ攻撃・キー入れ強・ジャンプ弱・ジャンプ強・カウンター・投げの11種類。これにマニュアルに載っている必殺技と先月号で紹介した特殊技が加わる。どんな動きをするのかしっかり覚えておこう。



▶虎美の方向キー後ろ入れ＋弱の下段前蹴り。このような特殊技もたくさん用意されているのだ。

特別講習① “キャンセル”とはどうやればいいのか!?

キックのあと、足を引っ込める動作。そのグラフィックパターンは格闘ゲームの攻撃時にも作成されている。これが表示される前に次の攻撃をヒットさせる。それがキャンセル。



◀足が戻ってから攻撃すると…。

▶このように当たらない。相手が地面に落下しているからだ。



◀ここで素早く入力すると…。

▶相手が地面に落ちる前に技が出るため、連続技になるのだ。

特別講習②キャラクターごとの“重さ”について

本作ではキャラクターごとの重さが決められている。この重さによって、攻撃を当てたときの浮きやすさ・叩きつけされた場合の追加ダメージのふたつが決定されるのだ。



◀空中で飛鳥の立強を受ける。

▶ライフゲージとの距離はこのくらい。ここまで浮くのだ。



◀さて、一方めぐみの場合。

▶一目瞭然。コンボのタイミングの違いがここから生まれる。

このページの見方

おすすめ連続技

比較的、習得しやすく実戦で役に立つ連続技をピックアップ。難易度が高かったり条件がよい場合はもっと技を決められるが、シビアなものは割愛した。
▶…キャンセルせずに連続技になる連携。タイミングは遅くていい。
▷…キャンセルしなければつながらない連携。修練が必要かも……？

強い！　そこそこ　がんばれ

対戦時における、担当ライターの評する強さ。残りのキャラは次号で……。

高得点をねらえ！　まあまあ　ちょっとキビシイ!?

上と同じくランキングモードの点の稼ぎやすさ。また、連続技のやりやすさ。

本田　飛鳥

扇ヶ谷コンビネーションをキャンセルしよう！

各キャラがパワーアップする中でそれほど大きな変更が見られない飛鳥は、前作と同じく、積極的に近づいていって投げからのコンボを決めてゆく戦法がメインだろう。連続技のところに載せてあるものは、ジャンプ強のあとにキー入れ強も決まる。地上戦では扇ヶ谷コンビネーションの3発目にキャンセル遠心連殺拳。



▶扇ヶ谷コンビネーションはヒットしやすく、遠心連殺拳につなげられれば完璧。

対戦ではこう闘え！

相手も投げを警戒しているだろうし、投げ抜けをされると厄介だ。近づくと見せかけて、ちょっと遠い間合いからしゃがみ強を出すと当たりやすい。この蹴りの攻撃判定は意外に長いのだ。相手がしゃがみガードするようならキー入れ強キャンセルのダッシュ強をお見舞いしよう。相手が受け身をとれなかったらもう一度ダッシュ強を。ランキングモードでの戦法も試してみよう。

意外に長い「しゃがみ強」を使え！



▶こんなに長いしゃがみ強。キャンセルすればケミカルインパクトも決まる。

フリッカーは強いが……



▶強化されたからといって主戦力にはならないフリッカー。味つけ程度である。

最終奥義はキャンセルで！



▶ダッシュ攻撃などのあとにもキャンセル最終奥義がヒットする。遠心連殺拳をねらっていこう。

おすすめ連続技

●投げ▶立中×2▷立強▷ジャンプ強▷空中カウンター（6ラッシュ）
●しゃがみ弱▶立中×3（扇ヶ谷コンビネーション）▷遠心連殺拳（11ラッシュ）

がんばれ

ランキングモード攻略

ランキングモードでは確実に連続技を決めるために、しゃがみ弱から起動する。CPUは6：4で受け身をとらないので壁への叩きつけからマッハジャブという連携が有効だ。連続技ができない人はダッシュ強をヒットさせることを考えよう。そこからマッハジャブにつなぐだけでもかなりのヒット数が望めるからだ。投げからダッシュ強へつなげてもいい。

おすすめ連続技

しゃがみ弱▶立中×2▷ダッシュ強（壁）▶強マッハジャブ（14〜20ラッシュ）



◀連続技の決め手はやはり強のマッハジャブだ。

高得点をねらえ！

新堂　環

リーチの長さが強さの秘密!?　相手を近づけるな

しゃがみガード不能な立中にせよ、しゃがみ弱にせよ、その攻撃範囲の広さはかなりの強みと言える。これらの攻撃と百裂サーブを使って相手を近づけさせないようにしよう。しゃがみ強の攻撃も（ラケットでぶん殴るからか）かなり強く、キャンセルをかけて迎撃Vにつなげれば相手の脅威となること間違いなしだ。



▶リーチの長さと攻撃力を兼ね備えた女王、環。彼女こそ最強キャラなのか!?

対戦ではこう闘え！

当たらなそうで当たってしまう、しゃがみ弱攻撃連打で攻めよう（セコイかもな?）。そこから右下に表記してある連続技につなげれば、まず負けることはないだろう（キャシィ以外）。調子に乗って迂闊に迎撃Vやロブ落としを出さなければOKだ。ただし、ライフの少なくなった相手の最終奥義にだけは要注意。ダメージ補正がかかるので、逆転の可能性が生まれてしまう。

しゃがみ弱からの凶悪コンボ



▶奈々などはこれだけで近づけなくなってしまう。すべての起点となる技だ。



▶ガードされたりするとライフの減った相手の怒涛の反撃が待っている…かも。

立中攻撃は下段ガード不能



▶2発連続攻撃となっている立中の1発目は下段ガード不能。守りに入った相手のガードを崩そう。

おすすめ連続技

●立中▷立強▷迎撃V▷強ロブ落とし（3ヒット）（10ラッシュ）
●投げ（壁）▶迎撃V▷立強▷強ロブ落とし（2ヒット）（8ラッシュ）

強い！

ランキングモード攻略

やはり起点はしゃがみ弱。相手との間合いにもよるが、最大4発決めてからしゃがみ中につなげられる。また、ダイナマイトサーブはラケットの部分が当たるかどうかによってヒット数が変わってくる。消極的な闘い方でいいなら百裂サーブを連発しているだけでも勝てる。とりあえずパーフェクトを続ければそれなりの点数が取れるだろう。

おすすめ連続技

●しゃがみ弱×3▶しゃがみ中▶しゃがみ強▷迎撃V▷Dサーブ（13〜14ラッシュ）



◀迎撃Vをダイナマイトサーブでキャンセルする！

高得点をねらえ！

攻略・もうひと言:飛鳥のコンボだが，立中×2→立強→ジャンプ強のあとに蹴り上げ（空中キー入れ強）も入る。

STORYモード:目標は修練度12!

ストーリーモードでは初期状態で最終奥義を使用できない。使用するためにはパラメーター内の「修練度」をアップさせなければならないのだ。修練度6で最終奥義が使用可能に、12にすればバーニングゲージが光りっぱなしになり、いつでも最終奥義が使用できる。難易度を高くしておくとラスト近くでは相手も最終奥義を連発してくる。

ステータス画面でチェック



▶ステータスはいつでもチェックできる。こまめに確認しよう。

序盤〜中盤

まずは最終奥義を使えるように

まずは正門前の受け付けに行き、パンフレットを手に入れておこう。これがあれば移動時間が短縮される。校内にある様々な催しものでは修練度が上がるものもあるが、トレーニングすれば必ず1上昇するため、地道に上げてもいい。


◀最終奥義が使えれば通常のCPU対戦と同じだ。

中盤〜終盤

相手の最終奥義を避けつつ、自分の攻撃をヒットさせる!

中盤で疲労している場合、自分のライフが始めから少々減っている。まぁ、ほとんどの場合は気にせず闘えるだろう。さて、終盤に近づくと相手のバーニングゲージが常にMAXとなる(難易度が高い場合)。具体的な対処は右を。


▶自分のゲージも中盤で常にMAXにしておければベストだ。相手には楽勝……!?

このあたりで「避け」を……


▶相手と少しだけ間合いをとって避けを連発しよう。すると…。


相手が奥義を出したら…
◀こんな感じで相手が最終奥義を出してくる。こうなったらチャンスだ!


反撃だ!
▶出し終わったあとの隙に自分の最終奥義を叩き込めばOK。

どうしても勝てない場合

相手のゲージがMAXの場合は、絶対にジャンプ攻撃を仕掛けてはダメ。避けを多用しながらジリジリ近づこう。飛び道具を多用するのも○。

忍の乱入!?

ノーコンティニューで決勝戦まで進むことができれば、その前に忍が乱入してくる。忍の攻撃はなかなか強く、ヘタをすると最終奥義1発でやられてしまうほど。絶対に当たらないように、避けを使うなどして慎重に闘っていこう。


▶忍でプレイしている場合のみ、乱入はない。

RANKINGモード:連続技による点数を競うモード

前作(Ver.2)から引き続き、連続技による得点を競うモード。ライフが全回復せず、11人を相手に1本勝負というのは変わらずだ。前作よりも獲得できる得点が減少しているのが特徴。ただし、CPUの強さはやや弱めになっているので、クリアするだけならなんとか可能だろう(それでもかなり強いことに変わりないが)。また最初から最後までノーダメージ(ライフゲージが全く赤くなっていない状態)ならボーナスとして1万点が加算される。とにかくダメージよりも連続技が重要なこのモード、攻略もなかなかシビア。

表示画面に注目!

ヒット数・得点
連続技を決めればここに表示される。


▲ランキングモードも上部に点数が表示される以外、基本的な画面構成は通常どおり。しかし、CPUは比べモノにならないほど強い。

連続技へのヒント

連続技が思うように決まらないときは壁への叩きつけを利用しよう。CPUが受け身をとる可能性もあるが、失敗してくれれば連続で攻撃を仕掛けるチャンスになる。


◀典型的なものは飛鳥のダッシュ強。
▶マッハジャブを叩き込めば連続技になる。



▲キャラごとの最高得点はメモリーカードにセーブすることができる。ロードはオートではないので、ゲームを始める前にロードしておこう。

ランキングモード得点表

コンボ数	得点
2ヒット	300点
3ヒット	500点
4ヒット	1000点
5ヒット	1200点
6ヒット	1500点
7ヒット	2000点
8ヒット	2300点
9ヒット	2800点
10ヒット	3000点
11ヒット	3300点
12ヒット	3800点
13ヒット	4000点

*以後1ヒット増加するごとに+1000点加算

ランキングモードの流れ

キャラクター選択



▲キャラクターは11人。忍ももちろん使える。2Pカラーのキャラも使用可能だ。

闘う・回復


▲残り時間に応じてライフが回復。一度ダメージを受けるとなかなか全回復しにくい。

リザルト



▲クリアするか負けるかすると、それまでの点数が表示される。果たして何点取れるだろうか。

攻略・もうひと言:連続技を入れ続けていくとヒットしてもダメージ0ということになる場合がある(無限コンボなど)。かなり難しいが……。

全モード攻略開始!!

あすか120%エクセレント

BURNING Fest.

発売からはや1カ月が過ぎようとしている本作。今月はストーリーモード・ランキングモード・対戦の格闘部分の攻略を行なってゆこう。



●格闘アクション
●ファミリーソフト ●発売中
●価格¥5,800 ●メモリーカード容量①

3つのモードの攻略ポイントはいったいどこに!?

『あすか』をプレイする際に注意するべきこととは……?

まずは『あすか』の基本を振り返っておこう。言うまでもないことだが、本作の特徴的なシステムは"攻撃同士の相殺"。さらに、比較的簡単に行なえる"ガードキャンセル"や"連続技"。また、そのほかにも"セミオートガード""すべてのキャラが2段ジャンプ可能""叩きつけと受け身""避け"……と様々なことがあげられる。そういうわけで、すべてを語るにはあまりにも誌面が足りない。ここではそのうち重要ないくつかをとりあげてゆく。

その前にもうひとつ。本作でのプレイの仕方について触れておこう。そのシステム上"待ち"が強くなってしまう傾向にある本作だが、だれもが"攻め"を信条としてプレイに臨んでほしい。相手のガードキャンセルの隙を突いた攻防、技を誘ってからの反撃など（タイトルどおり）十二分に白熱した闘いが楽しめる『あすか』。それを自ら壊すような闘い方はおすすめできない。「余計なお世話」と言われることを覚悟で言っておく。ひとりでプレイしていても"魅せるプレイ"を心がけよう!



◀相殺合戦が気持ちのいい『あすか』。派手に闘おう!

ガードキャンセル



▶ガード状態のときに必殺技を出すと、相手の攻撃モーション中にヒットする。

「待ち」とは?

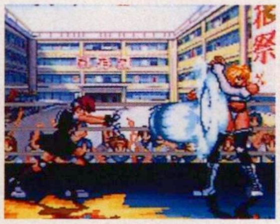
「待ち」というのは、相手が攻撃を仕掛けてくるのをひたすら"待つ"闘い方。ガードキャンセルの有効な『あすか』においては確かに有効な戦法ではあるのだが、対戦でこれをやられると非常につまらなくなる。待ちをされても攻める側が上級者なら対処の方法もあるのだが……。



▶一定距離から飛び道具を撃ち続けるのも一種の「待ち」。ガードしてもだんだん体力が削られてしまう……。

セミオートガードと下段攻撃

本作はセミオートガードシステムを採用している。方向キーに触れない状態では常に立ちガード状態になっているのだ。しかし、下段攻撃などは方向キーの下を入力しなければしゃがみガードできない。これを考慮すると、攻める場合は下段攻撃が有利になってくる。立ち状態から出せる下段攻撃はその中でも特に有効だ。なお、空中でも自動的にガード状態になるが、技の中には空中ガードが不能なものもある。



▶方向キーに触れずとも、とりあえずは立ちガード。



▶可莉奈の立ち弱攻撃。連打可能で、連続技の起動にもなる。



▶あすかの中段技。しゃがみガード不能なので、しゃがんで待っている相手に!



◀下段攻撃は有効だが、ガードされては意味がない。上段攻撃で牽制するなど考えよう。

叩きつけと受け身

技の中には"叩きつけ"という属性を持つものがある。ヒットした相手を壁や床へふっ飛ばす効果のある技のことだ。受ける追加ダメージは"受け身"を使って回避できる。



◀受け身は叩きつけられる方向と逆の方向キーをタイミングよく2回押せばOK。



「避け」の重要性

相手の攻撃を（投げ以外）すべてかわしてしまう"避け"。R2ボタンひとつで出せるが、ガードモーション時に「方向キー後ろ+攻撃ボタン」でも出すことができる。



◀避けからいろいろな攻撃が可能だ。相手が近くにいれば投げを決めることも。



 ©Family Soft/Fill in Cafe 攻略・もうひと言:受け身は叩きつけられる瞬間にタイミングよく×、○いずれかのボタンを押すことでも可能。

まだまだ技が隠れている？

10キャラクター隠し技公開!!

HYPER CAPTURE 攻略特集

チュージ・ウー

技名	コマンド条件	補足
陰・弐風螺旋	後ろ向き、上、上、上	連刀転脚、連刀掃腿へシフト
鉄拳星砕	←強中、中を離し、上	ガード不能

エポン

技名	コマンド条件	補足
トラモンタナ	強上、上、上	
インヴェルナ	強上、上、上、中	
ショート・インヴェルナ	強上、上、中	
フェーンキック	中、中	
ショートバースト	中、下	
ハードレイン	→、→中、J上、J下	
サークリング・リア	相手しゃがみ時、相手の正面に→→強中	相手の背後に移動（攻撃力なし）
ロースピン	→下	
トゥインクル・リフレクト	→、→下、G、J→中	

オライムス

技名	コマンド条件	補足
カネルサーンダータックル	上、上、中、→中	中で、デンプシーロールへシフト
ソウルアップ・フロント	→強中	
ソウルアップ・リア	←強中	上段攻撃をはじくことができる
バーニングキック	ソウルアップ・フロントorソウルアップ・リア後に上	ガード不能
ソウルブロー	ソウルアップ・フロントorソウルアップ・リア後に中	
バーニングヒール	ソウルアップ・フロントorソウルアップ・リア後に←中	ガード不能
バーニングローキック	ソウルアップ・フロントorソウルアップ・リア後に下	ガード不能

ホム

技名	コマンド条件	補足
ローリングキックプラス	強上段攻撃、下	
ギンダマテッポウ	アメンボー中に中	

フェイ・プウスー

技名	コマンド条件	補足
裂破昇天手	←上、J中、J中	
前転	立ち上がり中、→下	攻撃力なし
通背掌破	↑中、←or↓中、←	ガード不能
裂地昇天手	→下、中、J中	
空裂脚	立ち上がり→下、上	

イール・ゴガ

技名	コマンド条件	補足
ダムダムハンマー	立ち上がりに←中、中	
スコーピオンレイザー	←下、←中	
テンニーエクセキュート	敵が腹グロッキー時に→→強中	

マリー・イボンスカヤ

技名	コマンド条件	補足
チョップコンボリバース	上、中、上、上	相手を後ろに向かせる
チョップコンボスラント	上、中、上、下	
ショルダータックル	相手の側面に、→→強中	
卍固め	相手が立った状態で背後に、→→投げ	連続使用可能
カバースタンス	しゃがんで←強下	下段攻撃をくらいつつ、マウントポジションに移行

グリン・カッツ

技名	コマンド条件	補足
ハイダブルボヂー	強上、中、中	J中でグースステップへシフト
ディレイスラントアッパー	←中、↓、下、J中	
エクスカリバー	←強中	ガード不能

チャコ・ユタニ

技名	コマンド条件	補足
冲旋脚	←←上	後ろ向きになる
竜尾脚	↑、↑上or↓、↓上	
横遊羅漢	しゃがんで上、中、J中、J→中	
羅漢鳳凰展翔靠	中、G、←中、J中、J→中	
魂心螺旋掌	↑中、▲or↓中、▼	

ドクターV

技名	コマンド条件	補足
ニーブレイク	←上、中	←押しっぱなしで後ろを向く
ブレイククラッシュ	←上、中、中	←押しっぱなしで後ろを向く
ペネトレートランス	←、←上	ガード不能
マッスルヒップ	←、←上、中	
ソークラブ	↑上or↓上	
コンボストレートエルボー	←強上、中、中	
フライングニールキック	走って中	
スライディングキック	走って下	
ダウニングヘッドバット	クレイジィストレート中に、G	自ら転んで相手に当たる
パワーエルボーコンボ	→上、J上、中、中	

新キャラ情報 トーナメントモードで使えるキャラクターは全部で何体？

トーナメントモードのプレイだけで使えるようになるキャラは全6体！

トーナメントモードのプレイだけで追加できるキャラクターは全部で6体。使用可能になる条件はふたつ。ひとつはとにかくエンディングを見ること。コンティニューしてもいいから、最後のボス、ウダン皇帝を倒すと使えるようになるキャラクターが3体。それぞれイージー、ノーマル、ハードと難易度別にクリアすることで、1体ずつ使えるようになる。ふたつ目の条件は、各難易度のトーナメントモードをノーコンティニューでクリアすること。試合の設定は自由。15秒の1本勝負でウダン皇帝を倒してもいい。これでさらに3体の隠れキャラクターが使える。クエストで育てたキャラを使えば楽。

ノーク





ムーフー





ウダン











6人の使用条件

ノーク	難易度イージーでトーナメントモードをクリア	ムーフー	難易度ノーマルでトーナメントモードをクリア	ウダン	難易度ハードでトーナメントモードをクリア
BLACK ATTACKER	イージーをノーコンティニュークリア	MONO EYE	ノーマルをノーコンティニュークリア	DARK ELF	ハードをノーコンティニュークリア

それぞれの使用条件は左記のとおり。これらはセーブされる情報なので、オートセーブを設定していない場合は使用可能になったあと、セーブしておこう。ちなみにコマンドによるリセットでは、情報は消えない。

クエストモードの進行により使えるようになるキャラクター

いったい何体使えるようになるんだ！ 敵という敵はすべて使えるようになる

これははっきりとした数がまだわかっていないのだが、とにかくクエストモードに登場するキャラクターは、捕獲の石で捕まえることによってすべて使えるようになる。キャラクターセレクト画面で、発見した数と捕まえた数を確認しよう。さっと数えても150体以上はいるようだ。クエストモードを攻略しながらすべてを捕まえるのは大変なので、ダンジョンに入る前にセーブして、攻略と捕獲は別々に行なうのが賢いやり方だろう。

キャラセレクト時に確認できる



ココに注目

◀◀色が白く、右端に「C」とついているのが使える敵。













◀▲クエストモードに出てくるキャラクターたちも、ちゃんと固有技を持っている。それを確認するためにも、ぜひともトレーニングモードで使ってみることをオススメする。ダンジョンで苦労させられたキャラクターでも、案外技が少なかったり、ザコだと思っていたやつに面白い技があったりといった発見もあり、なかなか楽しい。この中から新しい持ちキャラを見つけては!?

伝授 敵キャラのつかまえ方 まずは捕獲の石を入手しろ

敵を捕獲するには手順がある。まず、ダンジョン内の敵を倒して捕獲の石を入手。これをもって敵と戦い、ダメージを与えて弱らせる。そして石を取り出し、敵に向かって投げる。当たれば敵はその場で消えて捕獲成功だ。



手順1

◀「捕獲の石」を入手。最低＋1でなければ、敵に当てても意味がない。



手順2

▶敵と遭遇。ここで石を当ててもだめ。



手順3

◀敵にダメージを与えて弱らせ、石を投げる。



手順4

▶石が当たれば捕獲成功。敵は消滅してしまう。

裏ワザ　これでダンジョン攻略が楽になる！

石の合成

捕獲の石をはじめ、装備できる石の多くは「合成」が可能だ。方法は簡単。ひとつの石を地面に置き、それめがけてもうひとつの石を投げて当てればよい。捕獲の石以外は合成する種類が違ってもよいが、その場合は置いてある石にプラス、マイナスが加算される。「捕獲の石」2個で「捕獲の石＋2」はできない。



捕獲の石

捕獲の石で捕まえた敵は、クエストモード以外でも使えるようになる。実はこれ、捕まえるだけでよく、石を大切に持っておく必要はないのだ。途中でダンジョンに残してもいいし、売ってもいい。捕まえて、その情報をセーブしてしまえば、石の所在にかかわらず敵は使えるようになる。



薬の合成

石と同様、薬も合成できる。やり方も石と同じ。合成後の薬は、合成した薬同士の色と関係があるのだ。薬の色はRGB（赤、緑、青。光の３原色）で表現され、ふたつの薬のRGB値を足したものが、合成後の色になる。どんどん足せば、最終的に白になる。白い薬は合成でしか入手不可能。



白い薬

白い薬は合成しなければ手に入らないが、これには大変助かる能力がある。呪われた装備の呪いと、体の毒を消してくれるのだ。もし呪われた石を装備してしまったら、白い薬をつくって飲めばいい。また、そうするときに腐った肉を食べれば、すぐに解毒できるので一石二鳥。使わない手はない。



黄色いゼリー

黄色いゼリーを食べると、満腹度が10増加したうえに、しばらくの間満腹度が減らなくなる。この効果が持続している間に「寝る」を実行すれば、満腹度を減らさずに体力を回復できる。長丁場には欠かせない技だ。



お金を投げる

倒すとお金を残す敵もいる。このお金は触れれば取れるが、触れずに拾うこともできる。拾うと所持金は増えないが、アイテムとして袋に入れたり、投げたりできるのだ。これを敵に投げると額面相当のダメージを与えられる。50モルなら50ダメージ。体力が危ないときに使ってみるのもひとつの手だ。



敵の性質

それぞれの戦い方に対して別々の攻略法が存在する。例えばガードの固いヤツは投げに弱かったり、つかんでくるヤツは空中コンボに弱かったり。うまく攻められないと思ったら、攻め方を変えてみよう。



店の上手な使い方

店で扱うものには値段がついており、それはそのアイテムの価値で決められる。だから自分が弱くなる薬や呪われた石は、買い取り額が安い。これをつかって品定めをすれば、安全なものだけを手もとに残せる。

骨つきチキン

骨つきチキンは、もっともコストパフォーマンスが高い食品だ。ダンジョン内では骨は敵にぶつければいいが、店ならば５モルで買ってくれる。つまり都合25モルで買え、満腹度は30回復する。これ以上のものはない。



CAPTURE 遺跡ダンジョン

プラクティスダンジョンでキャラクターをしっかり成長させていないと、かなり攻略に苦しむ。ここに来る前にも、薬や食べものでレベルアップさせておくのが賢い。また、腐った肉や呪われた石の出現に備えて、白い薬も持って入りたいところだ。ダンジョンはかなり広く深く、体力と満腹度の温存が大変。敵も強くなってくるので、格闘の技術もある程度要求されてくる。頑張ろう。

クリアしたら……



▼次は衛兵に会い、城の中へと向かう

▲考古学者に再び会い、話をしておこう

FLOOR 0〜3

序盤とはいえ、フロアは広い。大切なのは、やはり食べものによるガードレベルのアップ。ダンジョンの中でもひたすら上げていかなければ、下の階層の敵に勝てなくなってしまうのだ。また、ダンジョン内をうろつく青い光も敵なので、寝込みを襲われないように注意しよう。







FLOOR 4〜5

これ以前に余裕が見えていたプレイヤーにも、だんだんその余裕がなくなる中盤。敵のガードが固いと思ったら、軸ずらし攻撃やつかみからの打撃や投げで応戦しよう。薬は敵に当てて効果を調べたほうがいい。この先のためにもぜひ。





FLOOR 6〜7

敵も強くなり、体力、満腹度ともにかなりの消耗が見えてくる終盤。フロアも広く敵も多いので、格闘の腕に自信のないプレイヤーは、危険を感じたら、素直に寝るのが得策だ。８Ｆに、このダンジョンのボス、マークがいる。





◀ボスのマークは動きも速く強い。軸ずらし攻撃が有効。

クエストモード攻略!!

ダンジョン捜索の基礎と裏ワザ序盤攻略

ボリュームアップして、道しるべがなければなかなか先に進められないクエストモード。ここで、ダンジョンをより効率よくまわるためのポイントとキャラクターの育て方、各ダンジョンの攻略法を公開。キャラクターをしっかり育てて、ダンジョンクリアをめざせ。

基礎 いかにキャラクターを育て、ダンジョンを進むか……

キャラクターが成長するのは、強い相手と戦ったときと、成長アイテムを使ったときのふたつ。自分より圧倒的に弱い敵と戦っても経験値は増えず、パラメーターが下がるアイテムを使ってしまうと弱くなる。もっとも基本的な成長のさせ方は、ダンジョンで戦いながら育てる方法。満腹度が満タンのときに食べものを食べてガードの経験値を稼ぎ、敵との戦闘ではひたすら攻めて手足などの経験値を稼ぐ。大切なのはガードレベルを上げることだ。

鉄則・1　寝ない



▲よほどのピンチでもない限り、ダンジョンでは寝ない。満腹度は常に高く保ち、ガードの経験値を優先。

鉄則・2　逃げない



▲敵のシンボルを避けて進むようでは話にならない。フロア内の敵はすべて倒して経験値を上げること。

鉄則・3　どんどん食べる



▲食べものはガードレベルを上げるためにあると思うこと。満腹度が高いうちに、食べものはすぐに食べる。

鉄則・4　どんどん進む



▲ウロウロするのは満腹度のムダ。マップを見て効率よく、フロアの隅々をくまなくまわろう。

鉄則・5　かせぐ



▲青い光りを放って移動しているヤツで、できるだけかせぐ。特に薬や肉が入手できる場合は稼ぎまくろう。

CAPTURE プラクティスダンジョン

街の中にある最初のダンジョン。戦闘に自信があれば、苦労せずにクリアできるだろう。モールの肉でとにかくガードレベルを稼ぐこと。また薬と石は何が起こるかわからないので、拾うだけにとどめること。すぐに外に出られるので、外に出てから店で品定めすればいいのだ。ダンジョン内でうっかり呪われた石を装備すると、とり返しのつかないことになる。

クリアしたら……



▲クリアしたら、次は街から遺跡へ向かう。

▼考古学者に会ってから、ダンジョンに入る。

FLOOR 0〜1

最初のフロアは広さもなく、敵も少ない。相手の攻撃をガードしていても経験値は増えないので、さっさと倒してアイテムをいただき、先に進もう。肉を手に入れたら、満腹度がへる前に食べてしまおう。体力的にかなり厳しいとき以外は、今後も食べものはすぐに拾って食べるように。ガードレベルのアップは必須なのだ。



FLOOR 2

ちょっとフロアが広くなるので、マップを見ながら見落としのないようにフロアすべての敵を倒してから下に降りること。下への抜け穴はすぐに見つかるときもあるが、きちんと全フロアを回ってから降りるように。戦闘をはしょると、レベルが上げられず、アイテムも入手できなくなるので後々苦労することになる。戦闘は欠かせないのだ。



FLOOR 3

このへんから、ちょっと強力な敵が出現する。彼らの攻撃をガードすればガードの経験値は増えるが、よほど決まった攻撃をしてこない限りすべての攻撃をガードするのはムリ。逆に体力と時間を浪費してしまうので、ガードで稼ぐのはやめたほうがいい。さっさと倒して満腹度と体力をセーブし、食べものでガードの経験値を稼ぐほうが利口だ。



▲黄色いゼリーを有効に使って、体力を回復していく。満腹度を温存するためにも必要な作戦だ。それ以外ではなるべく寝ないように。

FLOOR 4

上で苦労していなければ、ここもそれほどつらくはないはず。捕獲の石を持っていれば、それを使って楽に敵を倒し（捕まえ）てもいい。捕まった敵もアイテムを残して消える。これは苦手な相手を切り抜ける場合にも有効な手段なので覚えておこう。ここを抜ければ、次はいよいよ最下層。ボスとの対決に備えて、体力回復などを行なっておく。



▲新しく出現する敵もいるが、さほど慌てる必要はない。まずは相手をよく見て、有効な攻撃手段を考えてから攻めに入ろう。

FLOOR 5

ボスはサル。大柄なので攻撃は当てやすいが、攻撃力が高いので、一発に注意しなければならない。ガンガン攻めて勝つか、しっかりガードを固めるように。コイツは軸ずらし攻撃と下段攻撃に弱いようだ。捕獲の石があれば、最後に石を当ててフィニッシュにしたい。このボスも、捕獲しなければ対戦モードで使えない。





▲▶ひたすら攻めて反撃させずに勝つか、ガードして反撃を繰り返して倒せば案外楽だ。

空中コンボのつくりかた

トレーニングモードで自分にとって出しやすい空中コンボをつくり出せ!

空中コンボが成功した瞬間に、精神的に大きなアドバンテージと快感を見いだしているプレイヤーも多いことだろう。ところがそのコマンドを機械的に覚えてトレースしたのでは、プレイしていて面白くない。トレーニングモードでじっくり研究し、自分で見つけ、自分が入力できる空中コンボを身につけてほしい。その方法は簡単。技表などで相手を宙に高く浮かせる技を見つけ、そこに当てられる技はどれかを実践すればいいだけだ。技が出たあとの硬直時間やコマンド入力のタイミングなどに気を配ろう。

宙に浮かせる技を見つける

▶空中コンボのきっかけとなるのは、このように相手を高く宙に浮かせる技。このあと、どんな技をたたき込むかでつながる技の数や、トータルダメージが変わる。どんな技が当たるか、いろいろと試してみよう。



例

空中コンボはいかにつくるか。それは、浮いた相手に当てられる技をプラクティスでひとつひとつ探していくという地道な研究によってつくられる。それにはまず、技を覚えることが重要だ。



▲姿勢を落とす攻撃の後は、起き上がり動作に。



▲従って起き上がりつつ出す攻撃に移行可能。



▲ここまでは連続技。続いてどんな技を当てる?



▲ムリしないで、落ちてきた相手に攻撃しても



▲落下直後なら立派なコンボとして成立する。

クエストモードで育てたキャラクターは強いぞ!!

これはクエストモードプレイで使える新しいキャラクターなのか!?

クエストモードで一生懸命育てた強いキャラクターが使えるというのは、ちょっぴり嬉しい。それに、クエストモードをそれほどやり込んでいなくても、そこそこに育てていればトーナメントに出てくるノーマルなキャラクターより強いのだ。例えば最初のダンジョンで体力のMAXが32増えたとか、ガードのレベルを5にしたとか、それだけでもけっこう強い。トーナメント各レベルのノーコンティニュー・クリアを目指すなら、クエストで育てたキャラクターでチャレンジすると、けっこうラクにいけるぞ!

通常時



◀ノーマルキャラクターの体力は256



◀攻撃力はこれくらい。これが標準。



◀やられれば当然ダメージを受ける。

攻撃力・防御力の違いは歴然!!

クエスト成長時



◀クエストで育てたキャラをロード。



◀上の写真と同じ攻撃でもこの強さ!



◀攻撃を受けても体力があれば平気!

おまけ情報 手軽なリセット技

ここで先月ご紹介できなかったふたつの隠し仕様を紹介しよう。何かとやりなおしたくなってしまう本作も、いちいちリセットしていたのでは時間のロスが大きくなるばかり。そこでこのリセット技だ。

トーナメントVSクエストモード対応版

L1+L2+R1+R2+SELECT+STARTを同時に押す

このコマンドは、コントローラーの4つのLRボタンとセレクト、スタートの6つのボタンを押すと実行できる。リセットがかかるとゲームが止まり、一瞬の後に『トバル2』のロゴが波打つタイトル画面に戻ってくる。そこからオプションで設定を変えるもよし、再度プレイに復帰するもよし。オートセーブ設定時は、このリセットでタイトルに戻るときにもオートセーブが実行される。



▲例えばクエストモードをやり直したいと思ったら……。



▲コマンド実行。画面が止まり、CDのロードを始める。



▲タイトル画面へ。リセットできない場面もあるので注意。

トレーニングモードの状態リセット

L2ボタンとR2ボタンを同時に押す

こちらはトレーニングモードで、ふたりのキャラクターをリング中央に戻すという状態のリセット技。リングアウトの直前や直後など、L2R2ボタンを同時に押せばいつでもラウンド開始時の位置、距離に戻してくれる。これを使えば、リングアウト後にキャラクターセレクトまでやり直すこともなくなる。ただし、ふたりの位置関係によってプレイヤーが左側に戻る場合もある。



▲例えば練習中、リングアウトになりそうなとき……。



▲すかさずコマンド入力。するとグルっと視点が変わり



▲スタートの状態に戻る。練習好きには大変便利な技だ。

©スクウェア/ドリームファクトリー
キャラクター:©スクウェア/ドリームファクトリー、バードスタジオ/集英社

クエストモードを始める前に、格闘のコツをつかんでおこう

各キャラクターが持っている戦いに有効な技をマスターしていこう

クエスト、トーナメント両モードにおいて重要なのは、自分の使用キャラクターを使いこなすこと。いかにそのキャラクターの長所をいかし、短所を殺して戦うかがポイントである。まずは使いどころの多い技と、逆に背負うリスクの大きい技やアドバンテージの少ない技を覚えよう。

ではどこで「使える／使えない技」を決めるのか。それはトータルバランスだ。例えば出るスピードが速い技は、威力が弱くても手数と速さで勝てる。スピードは遅いが威力のある技は、ここぞというときに1発でも当てられればOK。始めはその2種類くらいを覚えて使いどころを研究し、徐々に覚える技の数を増やしていけば、自然と使える技も増えていく。右を参考に、覚えていく技をセレクトしよう。

トーナメント・クエストモードで有効な技



軸ずらし攻撃

◀相手の側面にまわり込みつつ攻撃する技。回避も兼用可能。



中段攻撃

◀しゃがみガードの多い相手やすぐ手を出してくる相手に。



投げ

◀ガードでガチガチの相手には効果が高いのが投げ技。



奥義

◀特にトーナメントモードのCPUにはよく当たる。



空中コンボ

◀クエストモードには空中コンボに弱い敵もいるのだ。



一定のパターン

◀なぜか多くの敵に決まりやすいパターンもある。探そう。

トーナメントモードにおける奥義／軸ずらしの技の有用性

やたら攻めたがるCPUに対して比較的有効な技が奥義と軸ずらし

トーナメントモードを戦っていると気がつくのだが、CPUはけっこう強い。これはガードの正確さとコマンド入力ミスのなさによるものと思われるが、それ以上に感じるのは、かなり「攻め」のスタイルで戦うキャラクターが多いということ。こちらがボヤボヤしていると、すぐに攻撃してくるのだ。そんなCPUに効果的な攻撃が、奥義と軸ずらし攻撃。奥義を出そうとすると、攻撃を当ててこようとするのか、彼らはガードしない。また軸ずらし攻撃も、こちらがモーションに入っているのに攻めてこようとし、ヒットするケースは多い。手っ取り早く勝つなら、このふたつは必修と言えるだろう。

奥義



▲相手のダウン時に奥義を出してもムダだが……。



▲直後にもう一発撃とうとすると、なんと……。



▲起き上がって走ってくる。避ける気はなさそう。



▲そして容易にヒットする。不思議だが、本当だ。

軸ずらし技



▲これも原因不明だが、例えばラウンド開始直前。



▲軸ずらし攻撃で攻めてみると、大抵相手は……。



▲まるでボケッとしていたかのように当たる。



▲主導権を握って有利に。本当に不思議な事実だ。

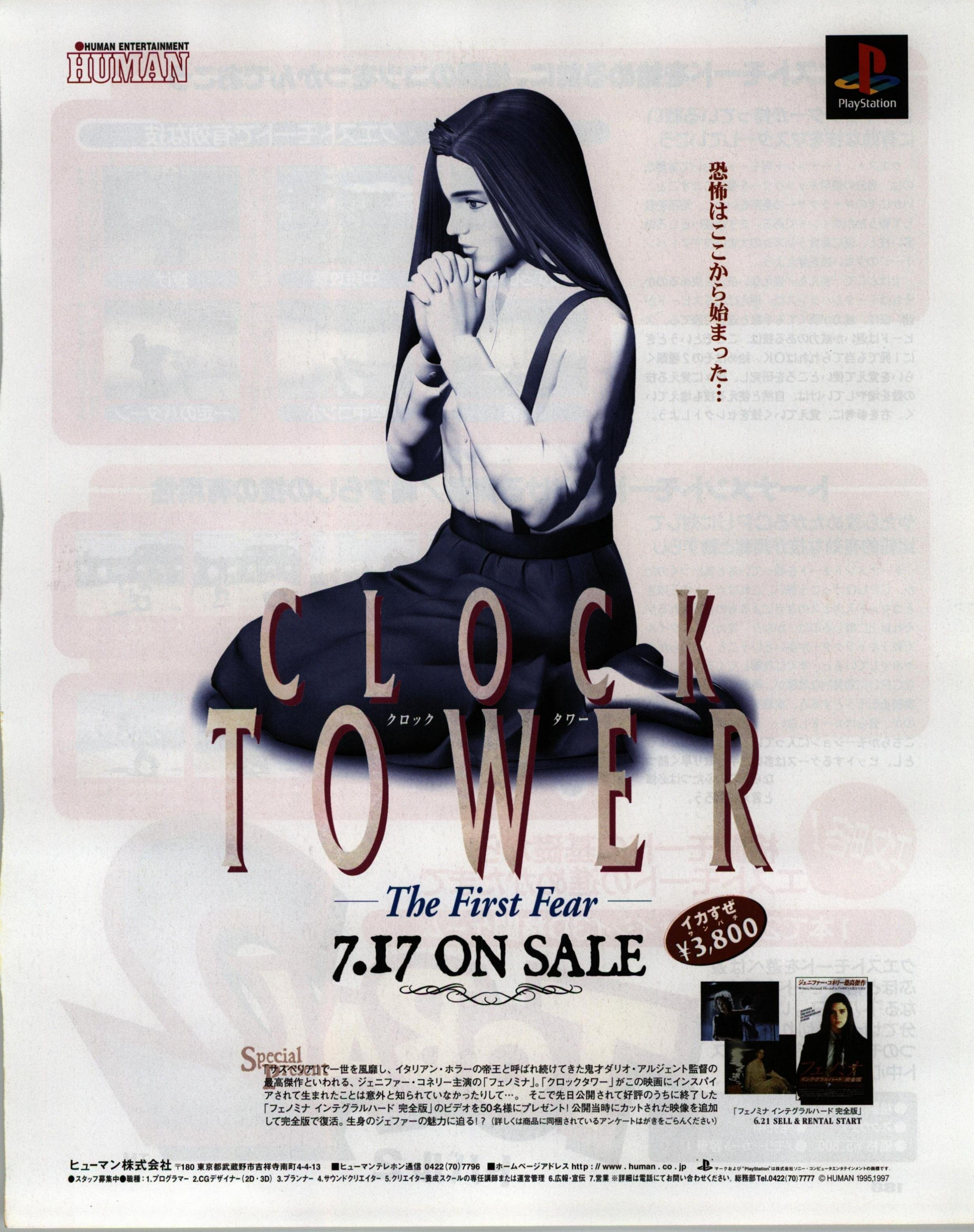
攻略！ 格闘モードの基礎からクエストモードの進めかたまで

1本で2本以上オイシイ3D格闘ゲーム

クエストモードを遊べば遊ぶほど格闘モードも面白くなる『トバル2』。いろんな部分で切っても切れないふたつのモードを、今回はクエスト中心に徹底攻略する！

●格闘アクション
●スクウェア　●発売中
●価格¥5,800　●メモリーカード容量①

TOBAL 2™
トバル2



●HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
PlayStation
恐怖はここから始まった…
CLOCK TOWER
クロックタワー
— The First Fear —
7.17 ON SALE
イカすぜ ¥3,800
Special Present
「サスペリア」で一世を風靡し、イタリアン・ホラーの帝王と呼ばれ続けてきた鬼才ダリオ・アルジェント監督の最高傑作といわれる、ジェニファー・コネリー主演の「フェノミナ」。「クロックタワー」がこの映画にインスパイアされて生まれたことは意外と知られていなかったりして…。 そこで先日公開されて好評のうちに終了した「フェノミナ インテグラルハード 完全版」のビデオを50名様にプレゼント! 公開当時にカットされた映像を追加して完全版で復活。生身のジェファーの魅力に迫る!? (詳しくは商品に同梱されているアンケートはがきをごらんください)
「フェノミナ インテグラルハード 完全版」
6.21 SELL & RENTAL START
ヒューマン株式会社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ■ホームページアドレス http://www.human.co.jp
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●スタッフ募集中●職種:1.プログラマー 2.CGデザイナー(2D・3D) 3.プランナー 4.サウンドクリエイター 5.クリエイター養成スクールの専任講師または運営管理 6.広報・宣伝 7.営業 ※詳細は電話にてお問い合わせください。総務部Tel.0422(70)7777 © HUMAN 1995,1997

おわかりだろう。EAはいわゆる受験英語にも、外国人と意思疎通をはかる会話にも、両方たち打ちできる正しく"驚異"の英語教材なのだ。

思わずうなるリッチな内容

その不思議パワーは、まずはストーリーのおもしろさにある。なにしろ作者はアメリカでも日本でも、出版されるとすぐにチャート1位に躍り出るというミリオンセラー作家、シドニィ・シェルダン。

型破りなわんぱく小僧、雨つぶのドリッピーが家出をして、いろんな危険な目にさらされながらも見事生き延びていくというシェルダン氏ならではのサスペンスに、どんなあきっぽい人でものめり込まされてしまう。しかも物語の中に入試や英検、日常会話に必要な単語やいいまわしがすべてインプットされているからすごい。英語が勝手に身についてくるという感じだ。

朗読はおなじみオーソン・ウェルズ。ドリッピーの声の主は大人気のコメディアン、ジェリー・ルイス。ウェルズ氏の百万ドルの語りに魅せられ、ルイス氏のなんとも重苦しい声の抑揚に思わず笑いがこみ上げてくる。楽しいからやめられない。「一日に一回ドリッピーを聴かないと寂しくなっちゃうんです」という会員の何と多いことか！

一流の先生がたに負けずと劣らないのがBGMや効果音、そして録音。テキストのイラストの可愛さ、いいまわし等の手引き書。どれを取ってもこれはもうただの教材ではなく芸術!!だ。「宣伝につられて入会した私でしたが、これがウソじゃないからぶったまげてしまいました。こんなに英語の成績が上がっていいのだろうか、先生にあらぬ疑いをかけられたらどうしよう」「試しに出したハガキのおかげでとても素晴らしい教材に出会えました。無理せず楽しく単語が覚えられて、外国人の会話のスピードにも耳がついていけて、広告は事実だったよ！と、声を上げてみんなに言いたいです」

あなたも多くの会員がそうであったように"だまされたと思って"まずは無料試聴制度を利用してみるといい。

3ヶ月で20点アップの不思議パワー！

広告を信じてよかった

★成績UP、おまけに英検一発合格。広告を信じてよかったぁ。

★自分自身でも驚くような効果があったと思います。本当に、ほんと〜にこの一年間どうもありがとうございました。

★それにしてもこの教材はすごいです。（英語の平均点が10点以上あがりました！）

★本当に、広告通りのすばらしい教材でした。とても感謝しています。ところで昨日、志望大学の理工に合格しました。実を言うと数学で3割ほどしか出来なかったのですが、英語で8割以上確保したのでどうにか合格できました。これはEAのおかげと言っても過言ではないと思います。

★はじめは平均点以下だったのですが、今は平均点以上もとれ、早口でしゃべっている英語もなんとなーく分かるようになっています。

★DRIPPY大変おもしろかったです。音響効果が抜群だったし、オーソン・ウェルズの語りに魅せられ、ジェリー・ルイスのDRIPPYもかわいかった。楽しく聴かせてもらいました。

★大学に受かりました！ 英語は長文慣れの勝利だと思います。ありがとう。

★Drippyはとても役に立っています。成績は、リーダーとコンポジションともに"10"でした。本当にありがとう。

★EAを始めたmeは、3ケ月で点数が約20点あがったヨ。

★半信半疑ではじめたEAも、今言えることは「広告は事実だった」ということです。

★大学受かったよ〜ん!! ドリッピーよかったよ〜ん!!

★ストーリーがとても面白く何度聴いてもあきません。

どこからでも申し込みは簡単！

自分もちょっと試してみたい人に『イングリッシュ・アドベンチャー』の規約を紹介すると、まず、この組織は会員制になっていて、教材の内容を試してみてから入会するかどうか決めることができる試聴制度をとっているから、半信半疑の人も安心して申し込める。

第1章を試聴してみて、これを続けようと思う場合はそのまま使っていると会員として登録され、翌月には第2章が送られてくる。入会したくない場合は第1章を受け取ってから10日以内に返品すればよい。また、途中で退会することも自由。

入会した場合の費用は毎月、カセットの場合が4,000円、CDの場合は4,500円（税別）。

初級コースの『ドリッピー』も初中級の『コインの冒険』も中級の『追跡』も12か月、12章で完結する。入会金、郵送費等は不要。

なお『ドリッピー』を終えると2年目コースとして自動的に『コインの冒険』に、『コインの冒険』から入会した人は自動的に『追跡』に、『追跡』から入会した人は上級コースの『ゲームの達人』に進むシステムになっているが、1年だけで終えるのも、途中の章で退会するのも常に自由だ。その場合はEA事務局に連絡すればよい。

試聴のお申し込みは、このページについているハガキをご利用下さい。

電話でのお申し込みは、

東京03（3464）1010
札幌011（631）7777
仙台022（265）5555
名古屋052（971）2222
京都075（701）6666
大阪06（452）2222
福岡092（831）3333
日本全国フリーダイヤル
0120−077077
FAX03（3780）6385
電話は休日も受け付けています。
〒150 東京都渋谷区鉢山町15−5
アカデミー出版


"" マークおよび "Play Station" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
Genki
首都高バトルR
このRは熱すぎるぜ。
今度は大阪環状・大阪湾岸も追加!
COURSE SELECT
好評発売中!!
SLPS 00828 標準価格¥5,800(税別)
オリジナルゲームサウンドトラック
Endless Highway/D/FORCE
Endless Highway/A torrent of lights/Battle Revolution/
Endless Highway オリジナル・カラオケ/全4曲収録
PSCR-9106 ¥1,300(税込)初回限定のみ
発売元 元気株式会社〒169 東京都新宿区大久保2-4-12新宿ラムダックスビル5F TEL.03-3200-3800(ユーザーサポート)
GENKIホームページ http://www.genki.co.jp ©1997 GENKI

こんなに成績が上がっていいのか！

英語が勝手に身についてくる

イングリッシュ・アドベンチャー

初級編「家出のドリッピー」



もしあなたが、ドリッピー・パワーを知らないで英語に苦労していたら、それは不幸なことだ。

受験も会話もおまかせなさい

「とりあえず英語の成績を上げて受験を突破したい。会話は二の次だから文法に強い教材でないと……」

「私はとにかくしゃべれるようになりたい。でも通信教育で本当に会話が身につくの？」

「あきっぽいから三日坊主に終わりそうで」

なんて迷いはごもっとも。だけどそんな悩みをぜーんぶ解決してくれるからこそ、EA（イングリッシュ・アドベンチャー）は入会者数が200万人を超えるという驚くべき記録を日々更新しているのだ。

まずはEAの初級教材『家出のドリッピー』を始めている人達からの声を紹介しよう。

「ドリッピーのおかげで苦手だった英語が上達し、学校内外の模試で上位に入ることができました！」「県内唯一の英語科に合格しました。試験の時ヒアリングが簡単に理解できたのはEAのおかげです」「第一志望大の英文科に受かっちまいました！」「少しずつですが、映画の字幕を見ないで笑ってる自分がいて、あっ、英語が身についているなと実感しています」「夏休みにシスコでホームステイを体験しました。会話を交わすのに役立ったのは、辞書でも文法の本でもなく、EAで慣らされた耳でした。サンキュー」

求む、前例のない才能。



ソニー・コンピュータエンタテインメント
社内制作パワー増強。

募集職種　プレイステーション ゲーム制作スタッフ
❶CGデザイナー　❷グラフィックデザイナー　❸プログラマー　❹企画　❺ディレクター
❻サウンドクリエイター　❼サウンドプログラマー　❽ネットワーク管理者　❾海外ソフトウェアスタッフ

資　格　30歳位まで・ゲーム開発経験者歓迎。
映画・演劇・放送・美術・文芸・広告などの分野で制作に係った経験のある方歓迎。
❸プログラマー、❼サウンドプログラマーは、C言語経験者。
❶CGデザイナーはCG経験者に限る。❾海外ソフトウェアスタッフは英語能力必要。

仕事内容　ゲームソフトの企画・制作および制作関連業務

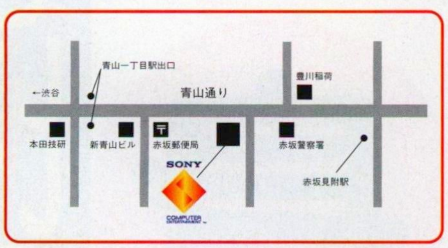
待　遇
- 契約社員
- 給与／年俸制。年齢・能力等を考慮の上、当社規定により優遇します。
- 各種社会保険完備
- 勤務地／東京
- 休日休暇／完全週休2日制（土・日）、祝日、年末年始など（年間休日130日）

応募方法　①履歴書（写真貼付、希望職種明記）、②職務経歴書（書式自由）
③作品（提出可能な方のみ、最大A4サイズで5点以内。フロッピー等は不可。）
④返信用封筒　①～④を同封の上、下記宛先まで御郵送願います。
書類選考の上、面接日時等の詳細をご連絡します。
※応募書類、作品は返却致しません。※入社日は、御相談に応じます。
※応募の秘密は厳守します。

交　通　地下鉄「青山一丁目」駅より徒歩7分「赤坂見附」駅より徒歩8分

宛　先　〒107 東京都港区赤坂 7-1-1
株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメント
管理部総務課H係

問い合わせ先　TEL 03-5413-8610　管理部総務課



■企業概要
●設立／1993年11月16日
●資本金／19億3300万円
〔主な株主／ソニー（株）、（株）ソニー・ミュージックエンタテインメント〕
●代表者／代表取締役社長　徳中暉久
●従業員数／400名
●事業内容／家庭用ゲーム機・ソフトウェアの企画・開発・製造・販売
●事業所／本社 東京（赤坂）・大阪

PlayStation TM

CHARACTER：がんばれ森川くん2号
©1997 Sony Computer Entertainment Inc.

株式会社ソニー・コンピュータ エンタテインメント
〒107　東京都港区赤坂7丁目1番1号

"and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT TM


PlayStation
発動ス。
世界の終焉を阻止すべく、今、ガイアレイ計画発動す。
6機の"ニューロンキャリア"が繰り広げる超高速戦闘。
プレイステーション待望の3Dロボットバトル'97夏、登場。
PROJECT GAIARAY
Levertad:GA-G23B/General Machines Exalsis:GA-D24/Defi Electronics
Audace:GA-T26/Tugend Fabrik Syura-do:GA-Gi37/Silver Star Factory
Fidocia:GA-K39/Kawashima Industry Teneritas:GA-G30D/General Machines
プロジェクト ガイアレイ
▶ガイアレイホームページ開設 http://www.shoeisha.co.jp/enter/gaiaray/top.html◀
様々な攻撃バリエーション
遠距離時の右武器・左武器はもちろん、近距離時にも2種類の攻撃ができる。多彩な攻撃を使い分けるのが勝利のカギだ。
スペシャルアタックゲージ搭載
ゲージをためるとスペシャルアタック攻撃が可能。一撃挽回を狙え!
SE
SHOEISHA 株式会社翔泳社 港区南青山2-18-2竹中ツインビルB館3F ©1997Shoeisha Co.,Ltd/制作:アール デザイン協力:アートミック
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



最強馬が世界を舞台に疾走する！
つかめ世界一の栄光を！
PlayStation
★前回好評でした
秋のGI予想大会に続き
春のGI予想大会を
開催しています!
春のGI予想大会の
全3レースの優勝馬を予想してください。
予想が的中された方全員に「ステークスウィナー2」
オリジナルオッズカードをプレゼントします。
予想は、「ザウルス春のGI予想大会」係
（下記株式会社ザウルスの住所宛）
もしくはインターネットでの受付も可能です。
詳しくは下記のザウルスホームページに
アクセスして下さい。
受付の締切りは各レースが行われる前の週の
土曜日消印のものまで有効です。
※投票されました馬に
出走取消等があった場合、投票は無効になります。
※各レースお一人様一回の投票になります。
※投票が重複した場合、
無効とさせていただきます。
■6月 1日 日本ダービー
■6月 8日 安田記念
■7月 6日 宝塚記念
こちらも好評発売中！
STAKES WINNER
SAURUS
ステークスウィナー
～GI完全制覇への道～
価格5,800円
（税抜）
STAKES WINNER 2
最強馬伝説
好評発売中!!
■価格5,800円(税抜) ■競馬アクション
競走馬生産のツボが全て解る
別冊「最強馬生産のしくみと方法」(全40頁)付
繁殖馬パスワード公開 第3弾
※紹介した繁殖馬のパスワードは、セガサターン版、プレイステーション版のどちらにも入力することができます。
種牡馬/テリオス
ざれずる あぶえざ たけずぶ らばあご
みはきや そたくり だぜてだ せむげせ
みしくぜ づきぞ
繁殖牝馬/ミスマーベラス
ぞほびさ へぢにや のうどん ぎぢふづ
べなくう あらさみ めかびぬ らやぶじ
わづすど のうぎ
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SAURUS
株式会社 ザウルス 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル
◆ザウルステレフォンサービス TEL. 03(3222)1734 FAX. 03(3222)1728 ◆インターネット ザウルスホームページ http://www.saurus.co.jp/
イラスト:鈴木みそ
©1996/1997 SAURUS


"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
衝撃を呼ぶ音速バトル
君は閃光の覇者となれ！
PlayStation
DEFEAT
LIGHTNING
ディフィート・ライトニング
5月23日（金）　5,800円（税抜）
格闘レーシング
D.cruise
Dream creators
株式会社ディー・クルーズ
〒144　東京都大田区萩中3-20-3 第三ハネハビル2F
TEL 03-3741-8900　FAX 03-3741-8901
5月23日よりディー・クルーズに関する情報をインターネットで発信開始!!　ホームページへのアクセスコードは　http:／／www.iijnet.or.jp／jolls／Dcruise／


Fill in Cafe -SINCE 1989-
PlayStation
おつと おつきさまは
まあるく ぽつかり
ともつてる。
近日発売
MY HOME TOWN
こみゅにてぃ ぽむ
TM
© 1997 Fill in Cafe Co.,Ltd.
アクションRPG＋育成SLG
♥スタッフ募集中(経験者のみ)
職　種　①プログラマー ②CGデザイナー ③ゲームデザイナー
応募方法　希望職種を記載した履歴書と過去に関わった作品名・イラスト等、自己PR素材を下記までお送りください。後程ご連絡差し上げます。
応募先　〒162 東京都新宿区神楽坂6-42 喜多川ビル
㈱フィルインカフェ採用担当係
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社フィルインカフェ　〒162 東京都新宿区神楽坂6-42 喜多川ビル TEL.03-5261-1311


アニメ版完全収録！
始まる、異世界での新しい物語
PlayStation
コマンド選択型アドベンチャー
エルフを狩るモノたち
－完全版－
97年8月発売予定
2枚組　価格：7800円（予価・税別）
●「月刊電撃コミックガオ！」で好評連載中！
●120万部突破！ 単行本DX、①～⑤巻発売中
●ビデオ&レーザーディスク Vol.1 発売中 毎月リリース！
●文庫化決定！
●テレビ版サウンドトラック発売中
●ドラマCD ①～③、ドラマCDサウンドトラック発売中
TV版でおなじみの、豪華キャストが大集合！
関　智一
宮村　優子
富沢美智恵
三石　琴乃
TV版と同様。豪華キャストが大集合！
律子 ワインは、いかがですか～
ゲームだけのオリジナル要素もたくさん
ウェイトレスをさらう
ハイ、そうです
03点　23
ミニゲームやムービーで、広がるゲーム展開
23000G
予約キャンペーン第2弾！
ゲーム版「エルフを狩るモノたち-完全版-」を予約していただいた方の中から、抽選で1000名様にセル画をプレゼントいたします。
応募方法：官製ハガキでお申し込み下さい。予約していただいたお店の捺印をハガキ裏面に押してもらい、お名前、住所、職業、年齢を記入の上、下記の住所にお送り下さい。
応募先：〒141
東京都品川区北品川5-9-41TKB　御殿山ビル4F
株式会社アルトロン
「エルフを狩るモノたち完全版」予約キャンペーン係
発　表：厳正な抽選の上、当選者には発送をもってかえさせていただきます。
141
東京都品川区北品川5-9-41
TKB御殿山ビル4F
(株)アルトロン
「エルフを狩るモノたち完全版」
予約キャンペーン係
お名前
住所
職業
年齢
予約したお店の捺印
●写真はほんの一例です
※締切は発売日1週間前までとさせていただきます。
※画面写真は開発中のものです。
© 1997 ALTRON CORPORATION © 矢上 裕/メディアワークス・アミューズ・創通エージェンシー
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社アルトロン ALTRON
〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F TEL.03-3440-0603

3か月でビリか

本講座の講師渡辺剛彰先生は、今でこそ試験の神様といわれ、東大に現役合格し、更に司法試験も一発で合格するなど、かがやかしい実績をお持ちですが、中学のころはクラスでもビリの成績だったとか。そんな時父親から記憶術を伝授され、成績はビリからトップに！

きみがもし本気でクラス1の秀才と言われたいなら、今すぐ記憶術を始めよう。今始めれば3か月後のきみはトップになっているはずだ！

記憶術を伝授すれば…

3か月で学年二五〇番から四〇番に！



森　義信くん
(愛知県立春日井東高校合格)

僕は中学時代TVゲームばかりしていて、成績は280人中250番位でした。先生からは公立はムリだといわれ落ち込んでいたとき、雑誌に載っていた記憶術をさっそく始めたところ、1か月後の模試で110番、3か月後の期末テストでは40番に！地元公立高校にも見事合格！記憶術のおかげで遊ぶ時間も減らず、勉強もできるようになり本当に良かった。

この広告を信じて私たちはトップになった！

全県5番、全国模試で88番！



大木龍一君(山形東高校合格)

記憶術に出会う前の僕は、300人中200番前後のさえない生徒だったが、記憶術のおかげで県の統一テストで全県5番、全国模試で88番、県内トップの山形東高校に入学！この追い上げに友人はみんな驚いていたが、一番驚いたのは僕自身だった。

偏差値が55から73に！



松田康治君(国立高校合格)

3年生の1学期の成績は悲惨でした。そこで記憶術を始めたところ、覚え方がおもしろく、解説が分かりやすいので、苦手な暗記が苦にならず、7月の模試で55だった偏差値が11月の模試では73になり、志望校にも合格でき、本当に感謝している。

高校でも学年トップ！



田中理香さん(美唄東高校合格)

根っからの勉強嫌いの私が、記憶術を知って勉強が楽しくなり、勉強などしているつもりなど少しもないのに、何故か成績は急上昇！志望高校にも合格でき、入学後の英語Rのテストも満点で学年トップです。記憶術に感謝しています。

勉強時間は半分以下で成績UP！



南谷翔子さん(中央大学文学部合格)

いくら努力しても私の成績は平均点以下だった。記憶術を始め、毎日数十分の勉強で確実に身につくのが分かり、勉強時間は半分以下なのに、成績はグーンとUP！中央大学文学部に合格できた！

頭のいい奴は、記憶術をやっている！

今までの方法で記憶しようとすると、個人差（記憶力）はあるが、1教科あたり1時間以上の勉強時間を取られる。だからいくら時間があっても足りなくなるし、試験直前の一夜漬けも効果がないことはきみも体験しているはずだ。こんなあたりまえのことがほとんどの受験生にはわかってない。

この記憶術をマスターすれば、今までの5倍から10倍のスピードでパーフェクトに覚えられるから、勉強時間が驚くほど短縮され、すべての教科に時間を使えるだけでなく、試験直前の一夜漬けも効果抜群だ！

このことがわかっている頭のいい奴は、すでに記憶術をやっているから、きみが毎日5時間勉強しようと、徹夜して覚えようと、記憶術の1時間の勉強にもかなわない。だからきみがいくら努力しても成績は上がらないのだ！

きみが本当にクラス1の秀才と呼ばれたいなら、今ここで勉強の方法を考えてみる必要がある。

今始めるか、今の成績で我慢するか？

この広告は全国の受験生が読んでいる。きみもこの広告を信じて今すぐ資料を取り寄せ、ビリからトップになる方法を考えてみるか、それともこのまま何もしないで、今の成績で我慢するかは、きみの行動力にまかされている。

でもこれだけはわかってほしい。このまま何もしなければ、きみの成績は絶対に上がらないし、試験の暗記は今までどおり厳しく辛い。一方、この広告を信じた全国で80万人以上の受験生は、記憶術を体験し、ここでご紹介した森君のように、3か月で成績がビリからトップになったことを。

記憶術の資料はタダでもらえる

いかがですか、きみも記憶術を始める決心がつきましたか？もしきみが記憶術のあまりの効果に、信じられないと思っていたり、詳しいことをもっと知りたい人は、このページのとじ込みはがきを送れば、タダで記憶術の内容がわかる資料がもらえます。

まずは、はがきを送って資料をじっくり見てから決断して下さい。この広告を信じれば、きみの成績は必ず上がります。

講座内容は全部で4コース

- ▼高校受験コース(中学生向き)
- ▼大学受験コース(高校生向き)
- ▼一般コース(資格取得向き)
- ▼英語記憶術(大学入試レベル)

詳しい案内書無料贈呈

▼このページのとじ込みはがきを今すぐ送って「大逆転」の秘訣をつかもう！

〒166 東京都杉並区高円寺南1の33の3
東京カルチャーセンター
☎03(3317)2811

NE



らトップになる
大逆転の
記憶術
通信講座
なんと先生も中学の時はビリだった！
全国の受験生から絶大の人気
試験の神様こと渡辺剛彰先生が
あなたの成績を驚くほど上げる
その秘術をきみだけに伝授！
このはがきがキミの未来を変える
とじ込みはがきを今すぐポストへ！
※お急ぎの方はお電話でどうぞ
☎03(3317)2811
(受付)朝8時～夜10時 年中無休



冒険と恋愛がクロスオーバー!
夏まで待てないとっておきの渚物語
PlayStation
砂浜、冒険、そして一恋。
2つのメインストーリーが互いに響き合いながら、
あなただけの夏を奏でる新しい物語。
新キャラクター3人を加えた
清華女子高校のヒロインたち15人が、
南の島を舞台に
それぞれのドラマを繰り広げます。
今年の夏はドキドキと
ワクワクがいっぱい!
3年A組
伊東由紀恵
3年A組
戸塚いずみ
3年A組
三波亮子
卒業 Vacation
©1997 マーカス / MAINICHI COMMUNICATIONS,Inc.
プレイステーション版
シミュレーション・アドベンチャー
'97年夏
発売予定
プレイステーション版
育成&恋愛シミュレーション
'97年夏
発売予定
リアルな夢の遊びかた
本物の恋の紡ぎかた教えます…
※画面は開発中のものです
個人教授
La Leçon Particulière
©1997 MAINICHI COMMUNICATIONS,Inc. / SCIO / Stingray
大学2年の春、
ふとしたきっかけで始めた家庭教師のアルバイト
それが、僕と彼女の出会いだった……
多感な少女たちとの一年間
あなたの意思だけが
彼女たちの夢や想いを紡ぐことができるのです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
出版事業部 TEL.03-3211-2568
MYCOM
毎日コミュニケーションズ


PlayStation
信長秘録
下天の夢
あなたが創る大河歴史小説
特に五層七階の天主閣は、圧巻で、石垣を含めたその高さは一六丈（四八メートル）にもならんとし。
脚本　蔵元三四郎
井川公彦
杉　昌英
挿絵　中村　亮
あなたが織田信長となり、自らの選択により歴史を変えていきます。
「本能寺の変」の謎を様々な仮説を検証しつつ探ってゆくシナリオや、桶狭間の合戦から多様に展開してゆく信長の人生、そして、難を逃れた信長が辿っていく数奇な運命の数々など、多彩なエンディングを用意したマルチエンディング・アドベンチャーゲーム。
平成九年五月三十日発売予定
価格 五千八百円也（税抜にて候）
Athena
株式会社 アテナ
〒160　東京都新宿区坂町28－6
©Athena1997
"PS"マークおよび"プレイステーション"はソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 [東京校・横浜校・大宮校]

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)



平成9年度 東京校 ゲームクリエイター科入学式1,300名

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ ☎052-452-5901

◆スペシャル版◆

大手ゲーム会社、就職希望者の為のゲームデザイナー養成講座!

- ●全日制2年コース/月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00
- ●開講日/1998年4月入学
- ●この講座のみ入学試験あり。(適性、筆記、面接)
- ●応募願書受付/本年5月1日より開始

※全日制2年コース1期生が、いきなり1部上場ゲーム会社に一発合格した伝説的な実績をひっさげて皆様に贈る自信満々の講座です。
早い者勝ち! 大手ゲーム会社に入るなら当学院で勉強するのが最短、最善の道です。

ゲームデザイナー養成講座

毎月開講コース/5月・6月生受付中!

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座
- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座
- ■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生 学校見学会実施中!

情報処理ゲーム科 ―― ☎03-5350-2405
- ★インターネット・ホームページクリエイター科……(全日2年)
- ★情報処理・ゲーム科……(全日2年)
- ★情報処理・CG検定科……(全日2年)
- ★情報処理・キャラクターデザイン科……(全日2年)
- ★情報処理検定資格科……(全日1年)

アニメ・声優タレント科(あにめにあ) ― ☎03-5350-2422
- ★アニメーター科……(全日1・2年)
- ★声優タレント科……(全日1・2年)
- ★CGアニメ・ゲーム科……(全日2年)
- ★CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科……(全日2年)

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!



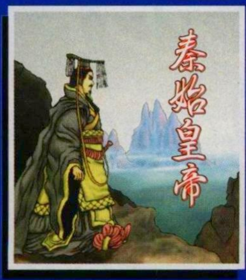
超本格派
バンド育成シミュレーション
SOLD OUT
ソールドアウト
SHINKO MUSIC
PlayStation
君の創りあげたバンドが
6万5千人を熱狂させる!
プロデューサーは、君だ!!
★ミュージック・シーンの裏まで覗く!?
音楽業界を完全シミュレート!
★L.A.録音によるオリジナル・ナンバー10曲!
★バンド構成等で随時変化するサウンド・バリ
エーションは2,500通り!!
★中山加奈子(ex プリンセス・プリンセス/G,Vo)
によるボーナス・トラック収録!
収録されているオリジナルナンバーは、
ハード・ロック、バラード、R&B、ジャズ、レゲエ等々
全てがこだわりの10曲!!
舞台は近未来の架空都市TOKIO-CITY
ゲーム・プレイヤーは、実力はあるが、チャンスに恵まれないヴォーカリスト。
今こそ最高のバンドを結成して、ロック・ビジネスの頂点を目指せ!
トキオ・シティを徘徊し、メンバーと作曲者を探し出す。地道なリハーサルやプロモートを経て、
ライブを成功させCDをリリース。プロデューサーとしての手腕も問われ、バンドと事務所を運営してゆく。
君は、ドームの夢を自分の手に掴めるか!
「"ソールドアウト"にすっかりハマっちゃいました。気付くと夜が明けていた!」[富田京子(exプリンセス・プリンセス/Dr.)談]
「ゲームという枠の中で、よくぞここまで実際の業界を再現出来たと思う。良くできてます」[渡辺敦子(exプリンセス・プリンセス/B.)談]
「事実以上のリアリティ!?業界疑似体験したい人におススめ」[増田勇一(Music Life/編集長)談]
「こんなゲームを待ち望んでいました。まさに、ロックファン待望のゲームだ!」[緒方庶史(B.PASS/編集長)談]
'97 6月20日 ON SALE! ¥5,800(税抜)
品番:SLPS-00597/JANコード:49-97938-52002-0/© 1997 SHINKO MUSIC.PUB.CO.,LTD.
"PS"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
発売元:株式会社シンコー・ミュージック
〒101東京都千代田区神田小川町2-1 デジタルメディア課 TEL. 03(3292)2876 e-mail:shinko-m@shinko-music.co.jp URL:http://www.shinko-music.co.jp

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation

今、一人の覇王が世界を変

古代中国大陸の壮大な歴史ドラマを軸に戦闘を展開。
戦略タイミングが戦況を大きく左右するリアルタイム制を導入。
随所でゲームを盛り上げる、美しいビジュアルデモ。



全てはリアルタイムで進行される。

戦場は時間と共に、状況が刻々と変化！
将軍率いる軍勢が、敵陣を攻める一方、庶民は王の命に従い農業・建造等を行ない、兵の訓練もうける。
様々な戦況の中、秦の精鋭達は、勝利を成し遂げる事ができるか。
このゲームは、戦術に全てを賭ける覇者達への挑戦状である。

中国大陸統一を成し遂げろ！

秦(しん)始(し)皇(こう)

THE FIRST EMPEROR

シャングリ・ラのプレイステー



勝馬予想のエキスパート登場。





膨大なデータ！
確実な狙い目！
充実の機能！

競馬最勝の法則'97Vol.1

狙え！万馬券！

勝馬情報分析支援ソフト　絶賛発売中　定価5,700円（税別）

株式会社シャングリ・ラ

シャングリ・ラ最新情報をホームページで独占公開中！
〈ホームページアドレス〉 http://www.mmjp.or.jp/SL_game



える。
リアルタイム戦術シミュレーション
本日5月30日堂々発売
標準価格6，600円（税別）
てい
帝
ションソフト・ラインナップ
鈍色の攻防
にび いろ こう ぼう
鈍色の攻防
〜32人の戦車長〜
奪われた国ユーロディエール共和国復興の為、強大な帝国に立ち向かう、若き戦車長達率いる戦車中隊。世界は、そして彼等は、いかなる運命をたどるのか！
★実車さながらの3D戦車68種。
★臨場感抜群の大迫力3Dサウンド。
★戦略ルートは無限大。
★プレイヤーを引き込む深い人間ドラマ。
3D戦車戦闘シミュレーション
絶賛発売中　定価6,400円(税別)
©SHANGRI-LA 1997
商品の質問などはユーザーサポート係がお受け致します！
月〜金(祝・祭日除く) 10:00〜12:00 13:00〜17:30 〈TEL〉0423-64-7895


ハイスピード戦闘メカシミュレーター
DESIGN
メカデザインは河森正治氏
ASSEMBLY
メカを構成する11部分のパーツをカスタマイズし、自分だけのオリジナルメカを作成
COLOR CHANGE
組み上げたメカを各パーツ毎に自由自在にカラーリング
EMBLEM EDIT
作成したメカに更に自分自身で造り上げたエンブレムを貼付
MISSION MODE
オリジナルメカで依頼されたミッションをクリア
VS MODE
オリジナルメカをメモリーカードに保存し、他のメカとの通信対戦や1画面対戦もできる
アーマード･コアの最新情報がFAXで受け取ることが出来ます。
[FAX情報BOXアクセス方法]
・お持ちのFAXで03-3258-0753におかけください。案内が始まります。
・BOXナンバーは<2001>です。
・音声の案内通りの操作で情報が取り出せます。



PlayStation
ARMORED CORE
アーマード・コア
彼らは「レイヴン」と呼ばれていた───。
舞台は最終戦争により人類が地上から姿を消した近未来。
プレイヤーは傭兵組織「レイヴンズ=ネスト」に所属する一人の傭兵となる。
報酬によってのみ契約を交わす彼らにとって、
依頼内容や依頼主の背景は全く関知するところではない。
たとえそれが非合法であったとしても……。
1997年7月10日発売
定価5,800円(税別)
※流通関係の諸事情により発売日が木曜日となりました。
FROM SOFTWARE
ユーザー・サポート:03-5353-0362(月～金/13:00～17:00)
" " マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



ハイパープレイステーション 7 1997 JUL. Hyper PlayStation

第3巻第13号通巻第36号 1997年（平成9年）7月1日発行 毎月一回一日発行
発行所／株式会社ソニー・マガジンズ 〒102東京都千代田区五番町6-2 発行・編集人／岡村尚正
電話／03(3234)5811[販売] 03(3234)5101[広告] 03(3234)6860[編集] 平成7年8月16日第三種郵便物認可

定価550円 本体524円

T1117455070553

印刷／凸版印刷株式会社

©1997 Sony Magazines Inc. Printed in Japan.
雑誌17455-7

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

3190

差出有効期間
平成10年5月
29日まで
(切手不要)

1 0 2-0 0
1 0 4

(受取人)

東京都麹町郵便局私書箱79号

ソニー・マガジンズ

インターメディア編集部

『ハイパープレイステーション』7月号係行

キリトリ線

住所	〒□□□-□□ 都道府県 市郡(区) (様方)			
氏名	フリガナ	電話	市外局番 市内局番 ( ) 番号	
		年齢	歳	男・女
本誌をどこでお買い上げになりましたか？ 書店・コンビニ・ゲーム店・その他		希望のプレゼント〔 〕番		

『ハイパープレイステーション』7月号　読者アンケート

今後の編集の参考にさせていただきますので、P.186のアンケートにご協力ください。

Q 1		Q 2		Q 3	
Q 4		Q 5		Q 6	
Q 7		ソフト名		Q 8	
Q 9		Q10			
Q11		Q12			
Q13		Q14			

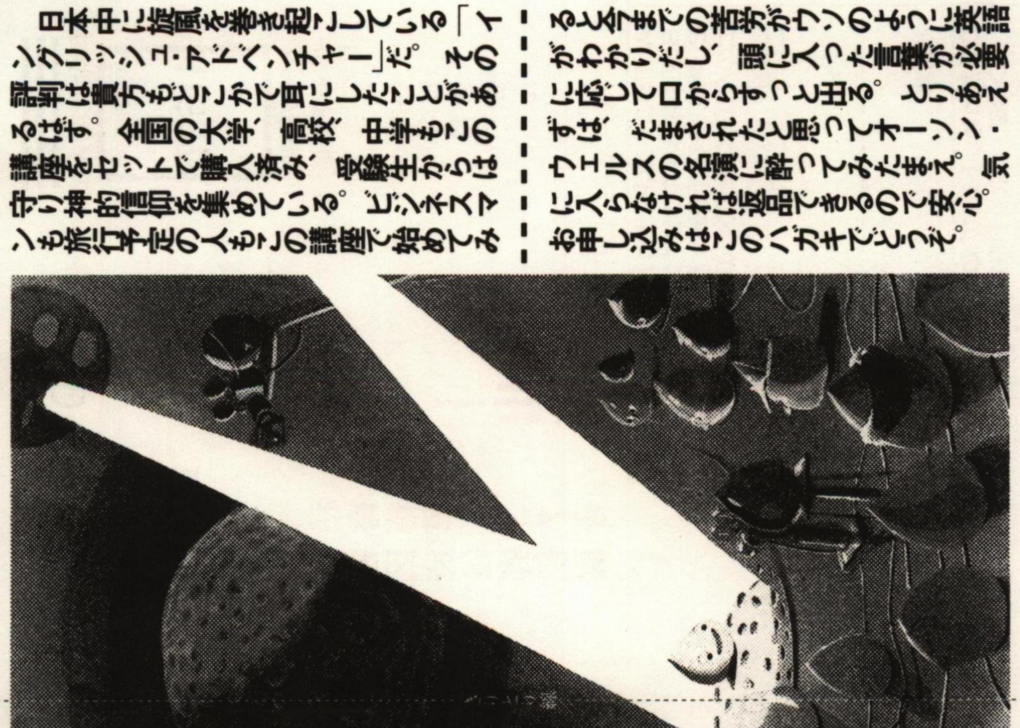
Q15　私にプレイステーションを買わせたソフト
ソフト名(　　　　　　　　　　　　　　　　)
〔理由〕

HYPER HOME PAGEの今月のお題募集中!
〔お題〕

(ご協力ありがとうございました)

キリトリ線

日本中に旋風を巻き起こしている「イングリッシュ・アドベンチャー」だ。その評判は貴方もどこかで耳にしたことがあるはず。全国の大学、高校、中学もこの講座をセットで購入済み。受験生からは守り神的信仰を集めている。ビジネスマンも旅行予定の人もこの講座で始めてみると今までの苦労がウソのように英語がわかりだし、頭に入った言葉が必要に応じて口からすっと出る。とりあえずは、だまされたと思ってオーソン・ウェルズの名演に酔ってみたまえ。気に入らなければ返品できるので安心。お申し込みはこのハガキでどうぞ。



郵便はがき

150-00
083

料金受取人払
渋谷局承認
11637
差出有効期間
1998年8月31
日まで

切手は
いりません

（受取人）
東京都渋谷区渋谷郵便局
私書箱第137号

アカデミー出版
イングリッシュ・アドベンチャー事務局

ハイパープレイステーション 5.30

EA試聴申し込みカード

A.初級コース「家出のドリッピー」希望
B.初中級コース「コインの冒険」希望
C.中級コース「追跡」希望
上のA、B、Cのうち○印をしたコースを希望します。

ご住所（ふりがな） 〒

Tel. （　　）

お名前（ふりがな）

CDかカセットかに○印をして下さい。
〔CD希望・カセット希望〕

きりとり線

郵便はがき

料金受取人払

中野局承認
1512

差出有効期間
平成10年10月
31日まで

切手は
いりません

164-88

760

東京都中野局
私書箱第1号
(杉並区高円寺南1—33—3)
東京カルチャーセンター
記憶術講座 行

ハイパープレイステーション(600E)

記憶術各コース別の詳しい

案内書無料贈呈

▼下記に必要事項をご記入ください。

フリガナ 氏名		生年月日	年 月 日
フリガナ 住所			
電話	市外局番 ( )	郵便番号	

●高校受験コース ●大学受験コース ●一般コース ●英語記憶術
(希望のコースをマルで囲んで下さい) (資格取得向)

キリトリ線


80万人が
実証した
このハガキできみは
クラス1の秀才になる
驚異の
記憶術
通信講座
▼英単語1000程度の完全暗記なら1週間でOK
▼歴史年表の丸暗記も毎日数十分で、2週間でOK
▼試験直前の一夜漬けも1時間で徹夜以上の効果！
▼1年分の復習も、わずか数週間で完全復習！
▼勉強時間は半分で、すべての教科をマスター！
キリトリ線
詳しい案内書無料贈呈中！
全国で80万人の受験生がその効果を実証した記憶術なら、誰でも記憶力に関係なく、超スピードで覚えられしかも忘れないから、試験勉強にはなくてはならないマル秘技として受験生の間でもてはやされている。きみも今すぐこのはがきを送って、その秘密をしっかりとつかんで下さい。そこからきみの成功は始まるのです！
高校コース／大学コース／一般コース／英語記憶術